STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

YESTERDAY ORIGINS

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

DEATH STRANDING
Lerántjuk a leplet Kodzsima szuperprodukciójáról

CLOSE COMBAT: THE BLOODY FIRST
Ismét vár a második világháború és a véres stratégia

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

GRID
Egy alapos reformmal tért vissza a Codemasters közkedvelt sorozata.

DISCO ELYSIUM
Valóban egy indie művészcsapat változtatja meg a kalandjátékos műfajt?

THE OUTER WORLDS
Az Obsidian RPG-fenegyerekei új IP-be fogtak, de a hangulat így is a régi.

PC GURU 2019. 11.
190011
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

REPUBLIC OF GAMERS
ESL ONE
ASUS AURA RGB
Az ESL One 2019
hivatalos PC partnere
ROG STRIX
ROG STRIX SCAR III
HARCOLJ NAPKELTÉIG
9. generációs
Intel® Core™ i9 processzor
Teljes értékű GeForce
RTX™ 2070 grafikus vezérlő
Szupergyors 240 Hz
és 3 ms IPS-szintű kijelző
Akár 32 GB memória
és 1 TB NVMe SSD
ASUS

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

Stock képek:
Képeink saját készítésűek, valamint PR-ügynökségektől és a 123rf.com gyűjtőoldalról származnak.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

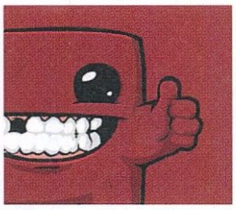
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/11-es számához PC-s, steames Yesterday Origins játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztőségben a **Philips BDM4037UW**, valamint az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használjuk.

ISSN 1217-6389



2019. NOVEMBER

NINCS MIVEL JÁTSZANI!

Na, ez az a mondat, ami az elmúlt egy-két hónapban nem hagyta el a számat, illetve jó eséllyel november legvégéig sem jut majd az eszembe. Jó, nem mondom, hogy minden játék, ami megfordult a kezemben, minőséginek mondható, de a megjelenések száma mindenképpen impozáns. És ahogyan a sztereotípiák szerint a nőnek nincs mit felvennie, miközben rogyásig állnak a ruhák a szekrényben, addig a gamer a több ezres Steam-könyvtárát nézegetve szuszog hangosan, miszerint kegyetlen az élet, már megint nehéz valamire rábökni. Konkrétan ott tartottam a hónap közepén, hogy kikövetelek egy 200 oldalas különszámot, annyi új cím jutott minden egyes napra. És ezt ne csak úgy képzeljétek el, hogy böngészem a digitális áruházak kínálatát, aztán rábökök az 1 eurós indie-kre, mert szép a logó! Jó, a kínálatot is nézem, de emellett minden nap érkeznek a marketinges céllal küldött levelek, amiket az utolsó hétben már muszáj volt ignorálnom. Legalább 15 oldalnyi anyagot kellett száműznöm az online oldalunkra, így októberben oda is jutott exkluzív olvasnivaló, tessék csak átnézni a listát! És igen, még így is biztosan kimaradt egy csomó minden, amire egész egyszerűen nem maradt hely.

A címlap szerencsére egyszerűbb eset volt, mivel már jó előre megegyeztünk a forgalmazóval, hogy a régen elfeledett, majd tavaly felélesztett hagyományt folytatva idén is a Call of Dutyval térünk vissza az újságosok kínálatába. Nem azért, mert divat; nem azért, mert a hónap legjobbja; nem azért, mert ez a kedvencünk – hanem mert egyszerűen a videojátékos világ megkerülhetetlen sorozata, amely minden évben elképesztő számokat és teljesítményt mutat fel, és amire milliók kapják fel a fejüket. Ráadásul idén úgy szólt a fáma, hogy nagyon komoly újítások érik a régóta egy helyben toporgó szériát, aminek hála, persze, hogy mi is bedőltünk a marketingnek. Emellett el kell mondanom, hogy Peti társaságában kísérletezgettünk kicsit a The Outer Worlds artworkjével, és olyan alternatív címlapot gyártottunk, ami után szerintem az olvasók többsége megnyalta volna mind a tíz ujját – legalábbis én egyből beleszerettem. Ezt a magazin facebookos csoportjában megtaláljátok, érdemes megnézni, szerintem bitang jól sikerült.

Vissza a játékokhoz… tényleg volt itt minden, kezdve a korai hozzáférésű Encasedtől a Griden át egészen a Tom Clancy fémjelezte, ám minőségben már messze nem méltó Ghost Recon Breakpointig. A Destiny 2 is új fejezetet kezdett az indie-vé vált Bungie-val, akik… nos, ezúttal sem remekeltek, de azért olvassátok el a teljes cikket, mert igen tanulságos, hogy az Activisionnel lévő közösködés után hogyan sikerült ismét ugyanazokat a már jól ismert hibákat elkövetni. Ezúttal elég komoly konzol-exkluzív címek is beestek, amiket nem hagyhattunk ki, kiemelten kezelve Kodzsima régóta várt szerelemgyermekét (a Konamivel történt szakítás után ez az első nagy lépése), a Death Strandinget; a Nintendo szellemvadászatos Luigi's Mansion-szériájának harmadik részét; vagy éppen a Concrete Genie-t, ami a kisebbeknek és családoknak okozhat rengeteg örömöt. És visszatérhettünk végre a skizofrén alkoholista nyomozók világába, hiszen míg az esztendőt a Disco Elysiummal nyitottuk egy előzetes, interjú és címlap formájában, addig majdhogynem a független mesterművel is zárjuk azt. Nem véletlen, hogy szerte a világon felhördültek a kritikusok és játékosok a művészekkel teli független stúdió alkotása miatt, mi is odáig voltunk érte, de azért kicsit szigorúbban kezeltük, mint az átlag, mert a hibái mellett sem mehettünk el szó nélkül. Persze volt még egy csomó kellemes és kevésbé pozitív meglepetés is, ezek miatt bátran essetek neki oldalainknak, amiken rovataink is visszatérnek (a hazai újságírást bemutató sorozatunk ezennel lezárul, de januárra majd kitalálunk helyette valami mást), sőt még egy extra cikkre is futotta az előző számunkban megpendített Dark Souls-félreértések kapcsán: lerántjuk a leplet a rengeteg tévhitről, ami a FromSoftware szériájával és a zsánerrel kapcsolatos, elvégre olyan stílusról van szó, amely megérdemli azt, hogy minél több játékoshoz eljusson. Következő számunkban folytatjuk a játékdömping megjelenéseinek bemutatását, hogy januárban kicsit pótolhassunk az uborkaszezon alatt. De addig is jó játékot és olvasást mindenkinek, bőven van miből válogatni!

Plusz, ahogyan mindig,
A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Szeptemberben és októberben olyan játékdömping volt, hogy akinek nyolc keze és négy feje van, nem dolgozik és nem tanul, bizony még az is lemaradhatott jó néhány izgalmasnak tűnő megjelenésről. Ilyenkor meg aztán később vagy sikerül pótolni az elmaradt címeket, vagy nem – és ilyen helyzet bizony nem csak idén akadt. Nálad van olyan játék, amit eddigi pályafutásod során úgy érzed, szégyenszemre kihagytál az életedből, pedig sokan klasszikusnak vagy kihagyhatatlannak mondják? Tervezed a pótlást?

Böjti

Nagyjából 1985-1986 óta játszom, de még így is biztosan van egy rakás ilyen cím. Elnézve a Steam-könyvtáram, meg a PS-listám, életem végéig pótolni fogok, pedig majdnem minden nap leülök valami elé – de a System Shock-játékokat egyszer tuti lenyomom, ha törik, ha szakad!

drag

Aki azt mondja, hogy nincs neki nincs ilyen, az hazudik! :) Nem is kezdem el sorolni, mert csak rosszul érezném magam, főleg úgy, hogy sajnos a backlog irtása is évről évre egyre lassabban megy. Sebaj, lassan itt a december, amikor jobban beleférnek ezek a címek az időmbe.

SteelSaint

Jóval több ilyen akad, mint amennyit be merek vallani, a legnagyobb kimaradó cím pedig talán a Vampire: The Masquerade – Bloodlines volt, amit sokan nagyon szeretnek, de nekem a mai napig nem jött össze a pótlása. De lehet, most a folytatás apropóján csak előveszem.

Peti, a dizájner

A nagy címek és a klasszikusok közül szinte mindegyik kimaradt, nem is tudom, a nyugdíjas éveimet, lehet, egy akkor már retró PC előtt fogom tölteni. Végigjátszom az összes kimaradt játékot de szerencsére megvan mindegyik PC Guru, a tesztek alapján tudok szelektálni.

wilson

A kívánságlistámnál csak a backlogom hosszabb, és évről évre csak gyarapodik. A legöregebb cím rajta a Baldur's Gate 1-2, amit minden év decemberére tartogatok, mert akkor van igazán időm masszív cRPG-re, de még nem dőlt el, hogy igazából melyik év decemberéről van szó.

Midnite

Mikor a Pillars of Eternity kijött, nagyon rá voltam készülve, de aztán közbejött az élet, meló, más játék, és sose jutottam el a BUY gomb megnyomásáig. Néha manapság is eszembe jut és megjegyzem magamban: „Pillars! Ha kitoltam az X aktuális játékot, megveszem…"

bodak

Az elmúlt két generáció PS-exkluzívjainak felhozatalából akad pótolnivaló, meg ott van még egy brutális Steam-backlog is. Szóval ja, a PlayStation 5 megjelenésével ennek az egyik felét lesz esélyem pótolni. Elméletben legalábbis, mert időm az nem lesz több.

AliceWake

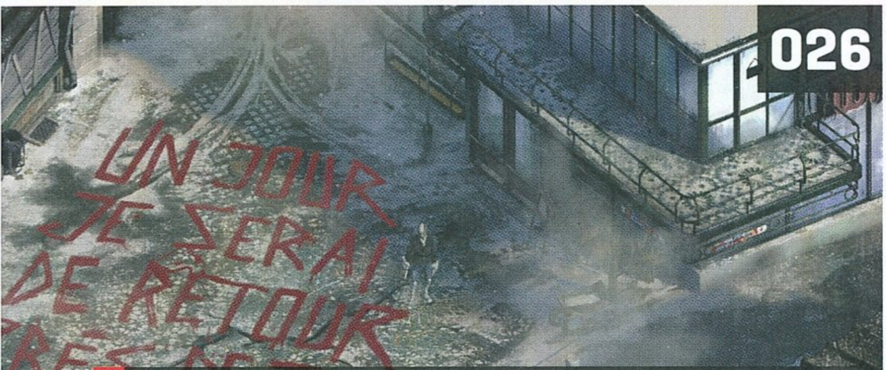
Soha nem fordult elő, hogy ha valamit igazán vártam, azt bármilyen okból kihagytam volna. Tekintve, hogy ilyen nem sok van, eddig mindig sikerült kezelni a helyzetet. Kivéve, amikor a névnapomon jelent meg az aktuális CoD. De lemondtam a vacsorát. Problem solved.

Dzséjt

A klasszikus Tomb Raiderekől az első Silent Hillen és Resident Evilön át a The Plague Tale-ig ezer ilyen játék van a tarsolyomban. Tervezni tervezem a pótlásukat, de hacsak nem leszek halhatatlan és/vagy milliárdos, akkor keveset fogok tudni tényleg végigjátszani.

Zoo_Lee

Sajnos sokkal több, mint amennyit be mernék vallani, de a legnagyobb szégyeneim: Assassin's Creed, Legend of Zelda, Metro, illetve a 2009 utáni Bioware-játékok. Mindet szeretném pótolni, csak ehhez nem találtak fel a hatékony klónozást.



026

TESZT

DISCO ELYSIUM

Közel egy év után végre kiderül, hogy milyen az, mikor művészek szeretnék megreformálni a szerep- és kalandjátékok műfaját.

028

TESZT

LITTLE BIG WORKSHOP

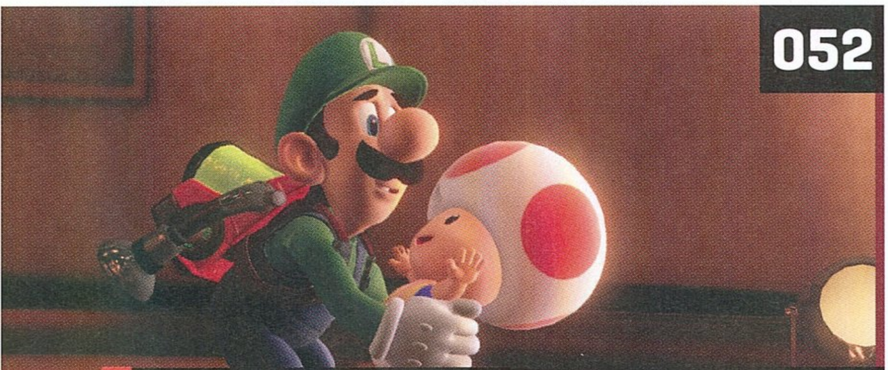
Nem muszáj folyton az újdonságokat és új ötleteket keresni. Ezúttal egy indie gyöngyszem bizonyítja, hogy a bevált klisékre is lehet építeni.

040

TESZT

DESTINY 2: SHADOWKEEP

Az Activisionnel történt szakítás után függetlenként tért vissza a Bungie és a Destiny, utóbbi azonban ugyanazt nyújtja, mint eddig.



052

TESZT

LUIGI'S MANSION 3

Bár Luigiról sokan gondolják, hogy csak egy statiszta Mario mellett, de megújuló szellemvadászata bizonyítja a legjobban, hogy ez nem igaz.

Tartalom

EARLY ACCESS

008 Encased: A Sci-Fi Post-Apocalyptic RPG

TESZT

012 Call of Duty: Modern Warfare
016 Grid
018 Trine 4: The Nightmare Prince
019 The Beast Inside
020 Mistover
021 Argonus and the Gods of Stone
022 The Outer Worlds
024 Indivisible
025 Yooka-Laylee and the Impossible Lair
026 Disco Elysium
028 Little Big Workshop
030 Monkey King: Hero is Back
031 Atelier Ryza: Ever Darkness & the Secret Hideout
032 Close Combat: The Bloody First
034 Zombieland: Double Tap – Road Trip
036 Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint
038 Spirit Hunter: NG
039 Mutazione
040 Destiny 2: Shadowkeep
042 John Wick Hex
043 We Were Here Together
044 Felix the Reaper
045 Little Town Hero
046 Concrete Genie
048 Death Stranding
050 MediEvil
052 Luigi's Mansion 3

HARDVER

072 Lenovo ThinkCentre M90N-1 teszt
073 Thermaltake Isurus Pro teszt
074 XPG Emix H30 SE teszt
075 XPG Infarex M20 teszt
076 Acer Helios 300 teszt
078 ASRock Phantom Gaming X Radeon RX 590 8G OC teszt

ROVATOK

054 Mobiljátékok
056 A hazai gamer újságírás kezdete
058 Radar alatt
060 Születésnaposok: A Prince of Persia 30 éve
062 Társalgó
066 Arcade Backstage
068 You Died!
070 Mentőöv
080 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 032

CLOSE COMBAT: THE BLOODY FIRST

A klasszikus Close Combat-élmény elevenedik meg újra, más kérdés, hogy 2019-ben, haladva a korral, ennél már talán többet kéne nyújtani.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

ENCASED: A SCI-FI POST-APOCALYPTIC RPG

Miközben a Fallout az extra költséges többjátékos módot célozta meg, egy kis csapat talán már a régi részek szellemi örökségét csiszolgatja.

A HÓNAP JÁTÉKA 048

DEATH STRANDING

Kodzsima Hideo a Konamitól távol végre valami újat alkotott, ami részleteiben talán ismerős, de mégis más, mint eddig bármi, amit tőle vagy mástól tapasztalhattunk. Lapzárta előtt érkezett meg, és így tesztelhettük november egyik legnagyobb címét!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:

EWALX8TUV9GB2CLW2TIK

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

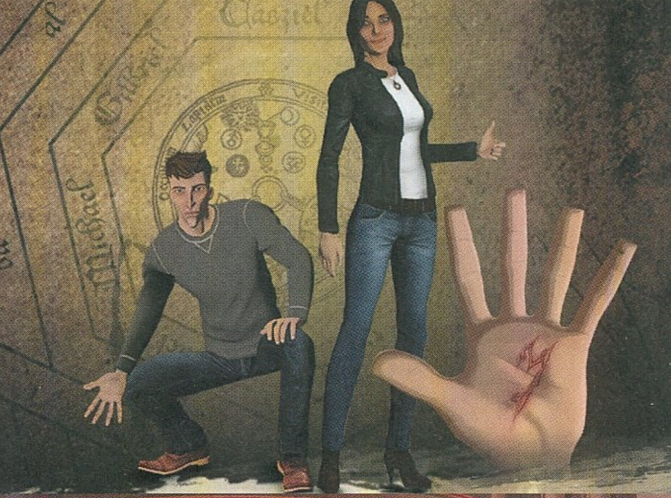
0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: AFN56CH7

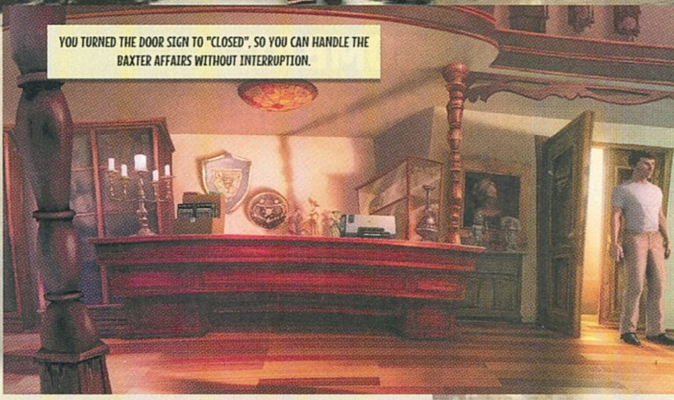
Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. december 15-ig érvényes.

AZ INKVIZÍTOR EBBŐL SEM OKKULT

YESTERDAY ORIGINS



[ÍRTA MCMACKO] A kalandjátékok egy közkedvelt ága, amikor modern korba helyezett misztikus történetek bontakoznak ki előttünk. A Yesterday Origins olyan úton jár, amin a Broken Sword-széria indult annak idején, és olyan készítőktől érkezik, akiknek a műfaj évek óta a zsebében van.



Mi kell egy jó kalandjátékhoz? Például néhány csinos helyszín vagy erős atmoszféra, kellemes jutalomérzettel kecsegtető fejtörők, emlékezetes karakterek, minőségi módon megírt dumák... Hé, egy kicsit el is szaladtam a lóval, de talán már ennyiből is látszik, hogy nem is olyan könnyű jó kalandjátékot készíteni. Nos, a Yesterday Origins olyanoktól jött, akik jól ismerik a zsánert. A spanyol illetőségű Pendulótól származott annak idején Runaway-sorozat, a Next Big Thing, és a stúdió alkotói bábáskodnak most a kalandfüggők által baromira várt Blacksad képregény-adaptáción is. A készítők korábban az eredeti Yesterdayt is piacra dobták, de sem a saját gurus tesztünkben, sem általában a nemzetközi sajtóban nem lőttek tűzijátékot a játék értékelése közben. Nem is volt csoda, az eredeti cím narratívája, hossza és szervezettsége közel sem volt olyan nívós, mint a korábbi Pendulo-játékokban. A fejlesztők aztán az Originsszel több téren is kiköszörülték a csorbát, így a jobb fogadtatás és a szélesebb körű platformkínálat miatt nagyobb elismerést kapott a cím.

Nem kell aggódni, ha nem játszottatok a Yesterday Origins elődjével: a játék önmagában is működik.

FOLYTATÁS?

Igen, a Yesterday Origins folytatás, de azon én is meglepődtem, hogy az előd ismerete nélkül is mennyire jól működik a játék – jómagam például soha nem játszottam az első résszel, csak valamikor réges-rég láttam az ikonját a különböző digitális szoftverboltokban. Innentől pedig tegyük fel, hogy az első betöltés után belevágsz a kalandozásba, és csak hagyod, hogy sodorjon a sötét mese. Én is ezt tettem, és mindjárt az első helyszín után el is felejtettem, hogy a Yesterdaynek volt egy elődje is.

A spanyolok teljesen nyíltan és tisztán kommunikálják, hogy ki kivel van, merre hány lépés. Semmi hiányt, semmi lyukat nem éreztem a mesélésben; persze a másik oldalról meg valószínűleg egy csomó olyan pontot sem vettem észre, ami nyilván az előzményeket ismerő játékosok számára kikacsintás vagy konkrét visszautalás lehet.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Mindig mondjuk, mennyire fontos a havi Guru-dózis bevitele, de itt az intő példa: ilyen leszel, ha nem olvasol minket eleget.

ADATOK

KIADÓ
Microids

FEJLESZTŐ
Pendulo Studios

MŰFAJ
klasszikus kalandjáték

INFO

A Yesterday Origins 2016. november 10-én jelent meg PC-re. Steamen az alap változat 15 euróba, vagyis nagyjából 5 000 forintba kerül.

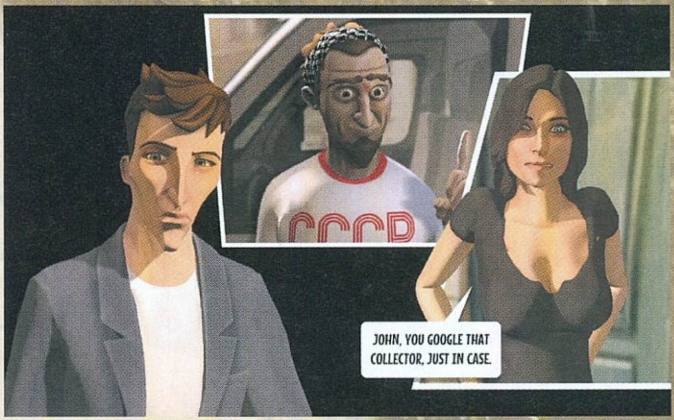
GÉPIGÉNY

Quad-core 2,2 GHz CPU, 512 MB GPU Shader Model 4.0-val, 2 GB RAM, 4 GB HDD.

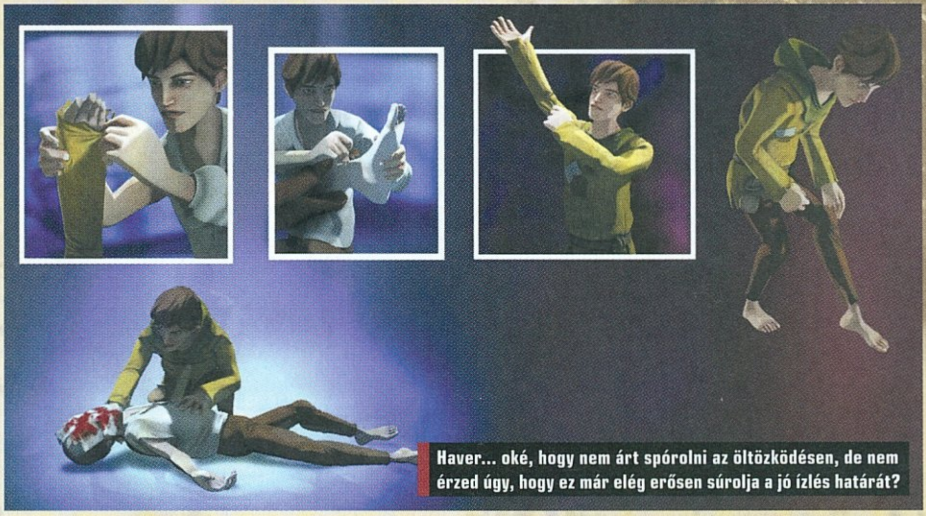
A zökkenőmentes fogadtatáshoz kellett az is, hogy a játék jól mondja fel a fentebb felsorolt kritériumok leckéjét. A helyszínválasztás a teljes képet nézve remek. A középkori mozzanatoktól eljutunk a modern kor Párizsába, majd vissza és így tovább... Máris olyan, mintha egy kalandfilmben éreznénk magunkat.

Az atmoszférával kapcsolatban sem lehet kifogásunk. A Yesterday Origins készítői gondosan megalkotott háttereket és kiváló zenét pakoltak a kevésbé jól kinéző 3D-s karakterek mögé. Így a prezentáció hangulati része beszippant minket, még ha nem is mindig a nyugis érzetek uralkodnak el rajtunk. Pendülőék játéka ugyanis alaposan megmártózik az okkultban, ez pedig horrorisztikus elemeket is ad jócskán a mesélőnek.

A Yesterday Origins képi világába annyi pentagram és démoni részlet szivárog be, ami egyrészről egy death metal zenekar borítóin is elmenne, másrészt ez a sok gonosz jelkép is csak talán riasztóvá is válhat, ha valaki ilyen irányból érzékenyebben közelít (teljesen érthető módon). Egy szó, mint száz – erre azért legyetek felkészülve.



Mi a helyzet a jutalomfalatkákkal? Ehhez olyan puzzle fejtörők kellenek, amelyek nem erőszakolják meg a munkából/suliból hazafáradt ember szürkeállományát, de nem is egy óvodai logikai foglalkozás emlékét idézik a játékosban. Véleményem szerint a Yesterday Origins egészen jól lavírozik a kihívás kényes porondján. Vannak azért hosszabb nyűglődés mentén megfejthető mozzanatok, de főleg logikus sorokon lépdelős feladványok jönnek egymás után. Ráadásul a program logikájára is rá kell érezni, utána kategóriákkal könnyebben vesszük majd az akadályokat.



Haver... oké, hogy nem árt spórolni az öltözködésen, de nem érzed úgy, hogy ez már elég erősen súrolja a jó ízlés határát?

Első és legfontosabb, hogy minden tárgyat, minden karaktert meg lehet figyelni, alaposan érdemes körbe nézni. Minden megjegyzésre, minden lehetőségre érdemes rábökni, mert sokszor így derülnek ki olyan információk, amelyek, mondjuk, előre visznek majd egy beszélgetést, vagy addig nem látott megoldási sorrendre irányítják a figyelmünket. Sőt, ha elakadunk, érdemes mindent újra végignézni, mert lehet olyan elhangzó gondolat, ami pl. azután jutott hőseink eszébe, hogy megnéztek egy másik tárgyat. A tárgyhasználatnál amúgy lehet próbálkozni az adott darabok egymással történő kombinálásával is, és sokszor több interakciós díszletnél az intuíciót is hozzá kell tennünk a megoldáshoz. Magyarul kombinálunk egy tereptárgyon egy nálunk lévő elemet, de a jobb oldalon megjelenő gondolati foszlányokból (amelyek beszélgetések, kutakodások során villannak fel) hozzá kell párosítani valamit a fizikai síkon már összekötött tárgyakhoz.

Az emlékezetes karakterek terén volna még mit fejlődnie a Pendulo játékának. Vannak arcok, vannak jópofa figurák, általában mindegyiknek van valami stiklije, valami egyedi jellemzője, de pont a főhősöket nem sikerül olyan formában ábrázolni, hogy komolyabb érzelmeket tudjunk irántuk táplálni. Ez valami Pendulo-betegség lehet amúgy, mert a fejlesztőcsapat korábbi termékeinél is éreztem már hasonlót, és valahogy a mostani John Yesterday-szerepe és Pauline (John társa és szerelme) sem fogott meg, talán pont az okkult-misztikus vonatkozások miatt.

A cselekmény szervezése és a szövegkönyv viszont szerencsére teljesen minőségi szintet képvisel. Kifejezetten tetszett, hogy nem egy egyenesen előre robogó történetszálon megyünk előre, hanem a múlt és a jelen szorosan összefonódik. Amikor az egyik közegből kezd elegünk lenni, jön egy másik – persze ezzel változik a fentebb említett hangulat és a szöveg általános stílusa is. A karakterek egymással való dialógusaiban van ötlet, van társadalomkritika és olykor fekete humor is. Oké, nem fogunk annyit röhögni, mint a LucasArts klasszikusaiban, de itt valahogy nem is erre mentek rá a készítők. A dialógusokban is lehet különböző irányokba elmenni, sőt egyik-másik karakter vissza is idézi korábbi válaszainkat, még ha ennek csak és kizárólag a szövegkönyv szempontjából van szerepe, a tényleges eseményeket ezzel nem változtathatjuk. Pár idétlenebb flótást leszámítva a szinkronhangok is minőségi szintet képviselnek.

KLASSZIKUS MEGKÖZELÍTÉS, MODERN ÍZEK

Kifejezetten örültem annak, hogy a játék kezeli a gamepadet is, és (ezért a klubból tuti kitagadnak), nekem ez az irányítás is teljesen megfelelt, kézre állt, pláne azért, mert a figurákkal szabadon mászkálhatunk, nem pedig egy kurzort mozgatunk a karral, ami bökésre mutatja meg a szereplőnek, hogy hová is menjen.

A modernizáláshoz hozzátartozik a korszerű felhasználói interfész – a játék ebben is jópofa megoldásokat tud felvonultatni. Ráadásul sokszor használja a képregényes formátumot. Keretek jelenhetnek meg a háttér előtt, amiben külön indul be valamilyen animáció. Máskor eltűnik a háttér, és a szereplőkön van a fókusz. Stílusos panelekben mutatnak rá olykor a készítők fontos pillanatokra, esetleg egy-egy ilyen „kockában" magunk is nézelődhetünk és tárgyakra, interaktív pontokra vadászhatunk. Érdekes volt ezt látni, és valahogy a legfrissebb kortársak mellett is ténylegesen egyfajta modern kaland érzete lesz az embernek ezektől az apró finomságoktól.

50 háttér, 25 szereplő, ügyességtől függően 5-10 óra játékidő várja azokat, akik a Yesterday Originsszel töltenek néhány hűvös őszi estét. Ahogy fentebb is írtam, az okkult témájával lehet kicsit túl expliciten bántak a készítők, és ez okozhat néhány fejvakarós pillanatot, műfajában a Pendulo játéka viszont még így 2019-ben is teljesen korrekt vállalás. Jó játékot kívánunk hozzá!

PIKNIK A POSZTAPOKALIPSZIS ÁROKPARTJÁN

ENCASED

ADATOK

KIADÓ **BLACK TOWER ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **DARK CRYSTAL GAMES** – MŰFAJ **RPG** – MEGJELENÉS **2019.09.26.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8 300 FORINT.**

[ÍRTA ZOO_LEE]

A Fallout 76 óta sokan temetik a klasszikus szériát, eddig ismeretlen orosz barátaink azonban gondoltak egyet, majd egy sikeres Kickstarter-kampánnyal elkezdték az eredeti, izometrikus részek szellemi utódjának fejlesztését – mely végre korai hozzáférésbe lépett, a látottak alapján pedig több mint ígéretes.

Lassan nem marad olyan klasszikus játékműfaj, amely az indie fejlesztők kitartásának és rajongók támogatásának köszönhetően nem tért vissza legalább néhány tiszteletkör erejéig. Hogy ezekből melyek kapnak új erőre, és melynek tűnnek el a naplementében egy utolsó vágta után, ritkán egyértelmű, az azonban lassan kezd körvonalazódni, hogy az izometrikus, hardcore szabályrendszerekből építkező szerepjátékok egyértelműen megvetették a lábukat. Elég a Wasteland, a Pillars of Eternity, a Divinity: Original Sin vagy pusztán a ráncfelvarráson átesett D&D klasszikusok sikerére gondolni – az eddig többnyire jellemző fantasy dominanciát pedig épp megtörni készül az orosz Dark Crystal Games csapata (amely többek között a két Original Sin fejlesztőgárdájából állt össze).

A különféle karaktertípusok mind más és más előnyökkel bírnak, emiatt pedig a küldetéseknek is többféle „megoldása" létezhet.

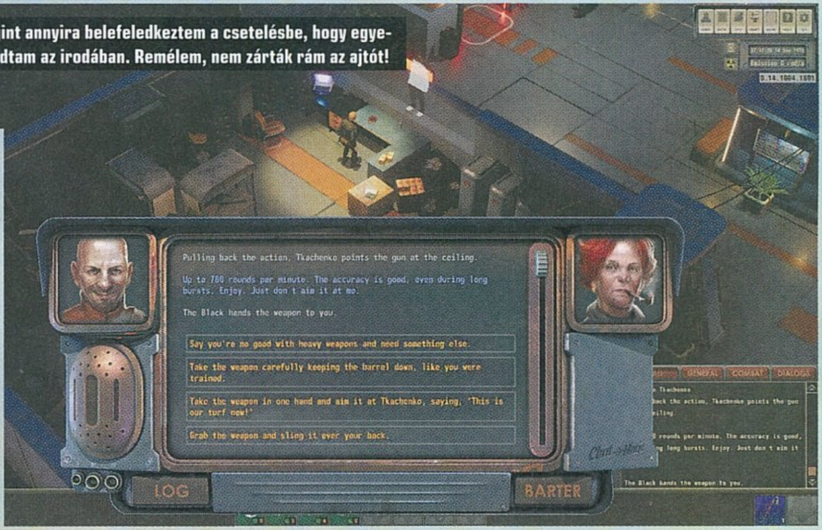
Kickstarter-kampánnyal indított fejlesztésük, az Encased, ugyanis lényegében egy új Fallout, a klasszikus, Black Isle-féle epizód stílusában, csak épp a hivatalos licenc nélkül, a '70-es évek sci-fijeinek és persze a szláv oldalról érkező posztapokaliptikus játékok számára megkerülhetetlen inspirációnak bizonyuló Piknik az árokparton/Stalker elemeivel. Egy alternatív 1975-ben járunk, amikor pár éve egy kietlen sivatag mélyén az emberiség rábukkant a Kupolára, egy rejtélyes, nagyobb sziget méretű izolált objektumra, amit a jelek szerint egy idegen faj hagyott hátra maga után, a benne rejlő különleges nyersanyagok és technológiák segítségével pedig úgy tűnik, néhány éven belül eltűnik minden ismert betegség, és nagyobb technológiai ugrásra kerülhet sor, mint ami korábban akár fél évszázad alatt lett volna lehetséges. A felfedezésnek persze ára van – a Kupola alatti atmoszféra hemzseg a különböző anomáliáktól, a benti viszonyokhoz alkalmazkodott emberek szervezete pedig megsemmisül, ha kiléпnek alóla. Ennek ellenére tudósok és szerencsevadászok ezrei jelentkeznek önkéntesen a Cronus alapítványnál, amely a Kupolában végzett kutatások elsődleges irányítója – vagy kerülnek hozzájuk életfogytig tartó büntetésként, mivel az objektum egyúttal az egész bolygó legtökéletesebb börtöne is.

Az Early Access változatban a próbakör alatt a prológust játszhattam végig, melynek során karakterünk megérkezik a Kupola alatti legfőbb bázisra, majd a szükséges kötelező körök lefutása után első kézből lehet tanúja a játék intrójában beharangozott kataklizmának. A tudósok ugyanis találnak egy rejtélyes ereklyét, amely anomáliák százait szabadítja el a búra alatt, lényegében megsemmisítve a Cronus bázisait és egy kietlen, mutánsokkal és anomáliákkal teli rémálommá változtatva a jövő kulcsának tartott területet. Ezt követően miénk a pálya, fő küldetések híján szabadon fedezhetjük fel a tekintélyes méretű játéktér különböző zugait, beleértve elhagyatott kutatóállomásokat, mocsarakat, sziklás pusztákat, miközben a fosztogatóktól az önjelölt kiskirályokon át az ocsmány mutánsokig és végzetes anomáliákig számtalan érdekes és halálos jelenséggel találkozhatunk a játékban.

MUTASD, MIT TUDSZ!

Mivel karakterünk az újdonsült kupolalakók egyike, megalkotása során többek között arról is dönthetünk, milyen színű egyenruhával érkezzen meg az idegen régióba. Ez a szín ugyan nem határozza meg a kasztot, hatalmas hatást gyakorol az alaptulajdonságainkra, a skilljeinkre és az egyes játékbeli NPC-k viselkedésére, ugyanis bár tetteinkkel hatással lehetünk rá, hogyan ítélnek meg minket a különböző frakciók, alapvetően

Már megint annyira belefeledkeztem a csetelésbe, hogy egyedül maradtam az irodában. Remélem, nem zárták rám az ajtót!



saját társaink mindig jobban bírnak minket, míg például a narancsruhásoknak (akik lényegében elítélt bűnözők, fegyencek) már a játék kezdetén is külön lifteket kell használniuk, és csak fegyveres kísérettel tevékenykedhetnek a Kupola bázisain. Az egyenruhák színein belül pedig számtalan karaktertípus alkotható, amelyek mindegyike más-más módon működik hatékonyabban és oldhatja meg az egyes kihívásokat.

Úgy sejtem, ez egy elég egyértelmű jele annak, hogy azt a közeli barlangot nem igazán kellene most még felfedezni...

Erre remek példa a játék egyik kezdeti missziója, amelyben egy veszélyes zónává nyilvánított bázisra kell bejutnunk. A bejárat körül a védelmi lövegek meghibásodtak, és válogatás nélkül tüzelnek mindenre, a megoldásra azonban számtalan lehetőség adott. Egy hacker például átveheti az őrbódé számítógépe feletti irányítást, és hatástalaníthatja a rendszert, egy zárfeltörésre gyúrt karakter átküzdheti magát a csatornarendszeren, hogy a generátor leállításával áramtalanítson mindent, a harciasabbak pedig megpróbálkozhatnak egy-két löveg kiiktatásával, míg a gyorsabbak minimális veszteségek árán átvághatnak köztük.

KIFORRATLAN GAZDASÁG

Az utolsó opció a veszteségek miatt azonban az Early Access jelenlegi szempontjából talán a legrosszabb, a játék ugyanis jelen formájában két igen egyszerű elemnek köszönhetően meglehetősen nehéz: nem igazán van gazdaság (nagyon ritkák a kereskedők, a használhatatlan loot így gyakran csak halmozódik és halmozódik nálunk), míg gyógyító tárgy, lőszer csak meglehetősen ritkán akad a zsákmányban. Emiatt a játékegyensúly sem igazán kiegyensúlyozott a jelenlegi formájában – mivel a prológusban az akciódúsabb, harciasabb jelenetek több ízben megkerülhetetlenek, a diplomáciára, karizmára gyúrt karakterek igen kemény pillanatok elé nézhetnek.

Szerencsére az Encased nagyon liberális mentési rendszerrel rendelkezik, gyakorlatilag bárhol és bármikor menthetünk, erre pedig igen sűrűn szükségünk is lesz, ha nem szeretnénk menthetetlen, helyrehozhatatlan helyzetbe kerülni, vagy nem vagyunk biztosak egy-egy döntésünk, lépésünk helyességében. A játékmenetet alapvetően meghatározza a folyamatos bizonytalanság, és az ezt megerősítő nehézségi szint. Hogy viszonyítsak valamihez, az Early Access ellenére sem éreztem azt, hogy a játék unfair módon bánna velem, még úgy sem, hogy a harcrendszer találati esélyein még lehetne mit finomítani, viszont a meggondolatlanságot, a taktika hiányát nagyon keményen megtorolja, és ezt általában csak egy korábbi állás visszatöltésével lehet orvosolni.

FÉNYES DISZTÓPIA

Viszont még a csiszolatlanság ellenére is az Encased talán az egyik legélvezhetőbb állapotú Early Access játék, amelyhez az utóbbi időben szerencsém volt. Igaz, hogy a fő cselekménylánc hiányzik, azonban a próbakör során a töltési idők gyorsak voltak, a sebesség még a nagyobb, látványosabb területeken és több karakter esetén is stabil, egyszer sem fagyott ki, a hangulat pedig egyszerűen kiváló. Ha a prológus után nem maradtam volna küldetések nélkül, és a karakterfejlesztő képernyőn egy-egy skill mellett nem jelenik meg a „jelen verzióban nem elérhető” felirat, talán még azt is megkockáztatnám, hogy a produkció alig egy-két hónapra van a megjelenéstől. Már most sokkal befejezettebb, mint több hosszas Early Accessből kikerült, bugoktól hemzsegő örök ígéret.

Van Buren víziója

Az Encased kapcsán is említést kellett tennünk a Black Isle által fejlesztett eredeti Fallout 3-ról, a Van Burenről, kevés játék van ugyanis, amely anélkül gyakorolt hatást egy műfajra, hogy megjelent volna. A BI-tagok által alapított Obsidian például több elemet is átemelt ebből a projektből a Fallout: New Vegasba, a Wasteland-szériát feltámasztó inXile Entertainment pedig még 2014-ben levédette a Van Buren címet, ami számtalan találgatásnak nyitott utat. Érdemes egy Project Van Buren című, évek óta készülődő egyszemélyes projektet is megemlíteni, melynek fejlesztője a tervek és techdemók alapján próbálja megírni a játékot Unity motorra.

A '70-es évek stílusát a Stalker és a Fallout posztapokaliptikus rémálmával keverő látványvilág (a hatalmas sugárvédő páncélok természetesen nem maradtak el), a korai Falloutokat idéző térkép és harcrendszer, a hangok, a rengeteg karakter, az érdekes küldetések pont azzá teszik az Encasedet, aminek jelen formájában lennie kell – egy tartalmas és kiforrott ízelítőnek, amely elég ahhoz, hogy minden régi motoros Fallout-rajongó szíve megdobbanjon és bizalmat szavazzon az oroszok próbálkozásának.

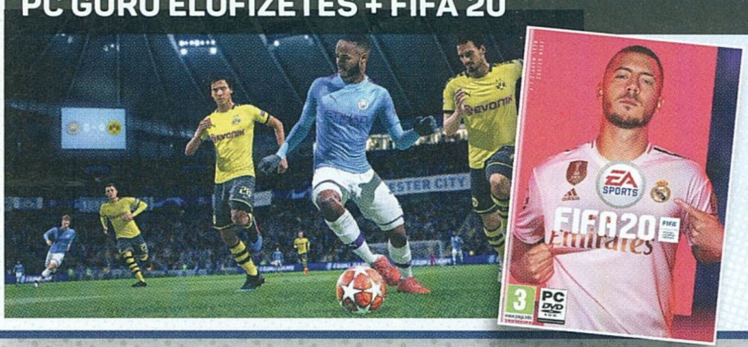
Ha tényleg sikerült minden elemet bevonniuk, amit ígértek (beleértve a Kickstarter-célokként megnyitott lakberendezhető mobil főhadiszállást és a végigjátszás után is folytatható Free Play módot) és még az Early Access is az eredeti terveikhez híven véget ér kilenc hónap után, az Encased 2020 egyik legjobb szerepjátéka lehet. Valami olyasmi, amire a rajongók a Van Buren lelövése óta vártak, emellett pedig igen komoly riválisa a Wasteland 3 számára.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Lassan vége az ősznek, ami magával hozza a játékcunamit is, ebből kiindulva megtartottuk kiemelt kínálatunkat, melyben a korábbi sikercímek helyett a jelen és a jövő nagy ászaira összpontosítottunk. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy havi, negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket, pólókat is mellékeljük.

Érdemes emellett figyelni honlapunkat, illetve az Előfizetés fülön belül a különböző opciókat, mert az ősz folyamán frissítjük előfizetési lehetőségeinket, amik közé a 2019-es és 2020-as újdonságok is felkerülnek.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FIFA 20 (PC)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + NEED FOR SPEED: HEAT (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER (PC)

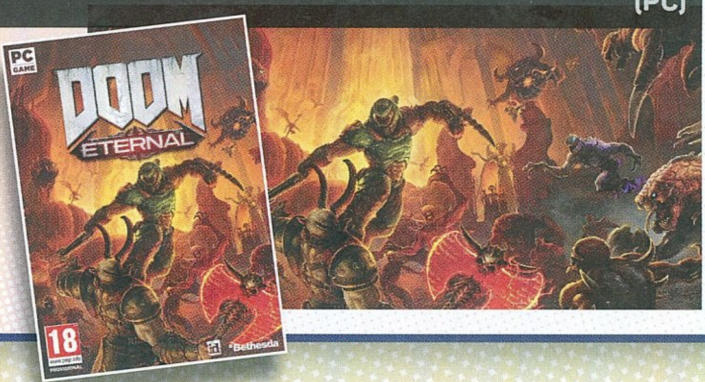
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DOOM ETERNAL (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **26 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **33 990 FT**



Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + CYBERPUNK 2077 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **32 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + THUNDER X3 TM10 OPTIKAI EGÉR

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

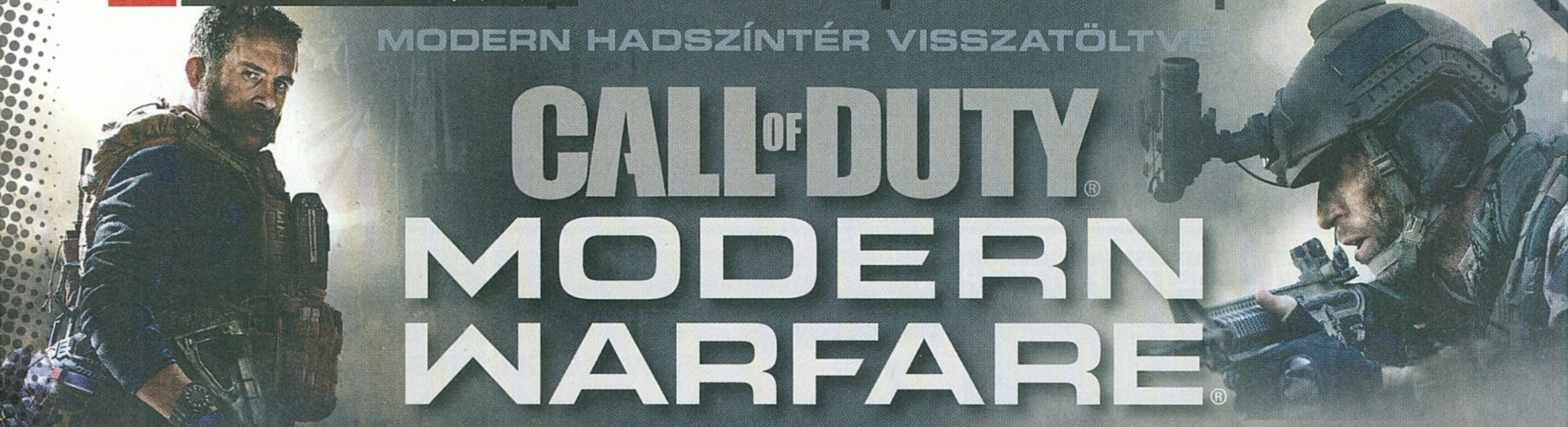
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + PÓLÓ (EGY SZÍNBEN)

EGYHAVI ELŐFIZETÉS
(1 lapszám): **4500 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



MODERN HADSZÍNTÉR VISSZATÖLTVE

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE®

[IRTA BÜJTI]

MINDEN EDDIGINÉL SÖTÉTEBB ÉS REALISZTIKUSABB KAMPÁNY, AMIHEZ KÉPEST A MODERN WARFARE 2 NO RUSSIAN KÜLDETÉSE CSAK GYEREKMESE VOLT... EGY ILYEN KIJELENTÉSRE AZÉRT FELKAPJA A FEJÉT BÁRKI, AKI KICSIT IS OTTHON VAN A RÉGÓTA FUTÓ SZÉRIA TÖRTÉNELMÉBEN, ÉS BÁR AZ ELNEVEZÉS FURA, A FEJLESZTŐK PEDIG OKOZTAK MÁR CSALÓDÁST, A REMÉNY MINDIG OTT ÉL AZ EMBERBEN.

ADATOK

KIADÓ **ACTIVISION** – FEJLESZTŐ **INFINITY WARD** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.10.25.** – ÁR **BATTLE.NET-RŐL AZ ALAPVERZIÓ 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 700 FORINT.**

Merthogy az Activision haderejébe tartozó FPS-nagyágyú már jócskán elhagyta a csikófogát, a 2007-es negyedik rész pedig a teljes zsánernek olyan maflást adott, amit azóta sem sikerült senkinek sem kiosztania. Sem a műfajnak, sem pedig az önmagát ismétlő sorozatnak. A Modern Warfare az akkori Infinity Ward gárda kreativitásának csúcsát jelentette, éppen ezért volt olyan szörnyű végignézni, ahogy a csapat szétszéledt, az így született Respawn szelt egy szépet a tortából a Titanfall megteremtésével, a megmaradtak pedig pánikrohamot kapva kapkodtak mindenhova. Mert hát igen nagy a kontraszt a CoD 4: Modern Warfare (és folytatása), valamint a Modern Warfare 3-Ghosts-Infinte Warfare hármas között, amiknél a fejlődést abban látták az alkotók, hogy még több minden robbant, még nagyobb épületek omlottak össze a talpunk alatt. A multi terén sem bizonyított az Infinity Ward, mivel a jól átgondolt pályákat hektikus, beláthatatlan úthálózat váltotta, aminél ráadásul a respawnnak hála mindig az ember hátába születtek újra az ellenfelek.

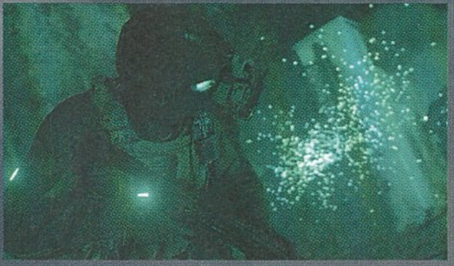
Azonban a piac változik, ahogy az igény is állandóan erre-arra tendál, így a párhuzamos fejlesztésben ott lévő Treyarch a kizárólagos multiban látta meg a jövőt, míg a Sledgehammer a második világháborúhoz tért vissza. Jómagam pedig remegve figyeltem, mivel rukkol elő a hármas aljára szorult IW, a nagy bejelentés azonban visszaadta a reményt még nekem is. Megújult külső, megújult belső, még hatásosabb és realisztikusabb, egyben pedig sötétebb kampány. Hát, kérem, ha ennek a fele igaz, már nem leszek szomorú. Gondoltam ezt addig a napig, míg meg nem érkezett a tesztpéldány, aztán amilyen hirtelen kezdődött a nyomokban Medal of Honort és Battlefieldet tartalmazó sztori, olyan hirtelen véget is ért. Én pedig egy darabig csak tanácstalanul pislogtam, bár alapvetően jól szórakoztam.

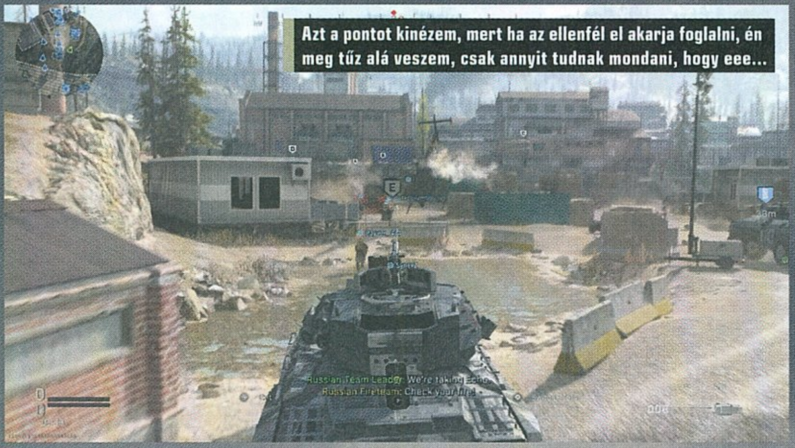
A BATTLE ROYALE CSAK 2020-BAN ÉRKEZIK, MÉGHOZZÁ KÜLÖN, INGYENESEN FUTTATHATÓ VERZIÓKÉNT, AMI AZ ALAP PROGRAMBA IS BEÉPÜL.

MELEGHÁBORÚ

Részben nosztalgikus az élmény, elvégre visszatér Price (vagy inkább éppen csak megismerjük őt), miközben egy nagyon veszélyes kémiai fegyver kerül az amerikaiak és pártfogoltjaik reflektorfénye alá, aminek hála persze ismét adódik némi konfliktus az oroszokkal. A fiktív Urkzistan emellett alapvetően egy lőporos hordó benyomását kelti, ahol állandó a terror, a retorzió, az elnyomás, miközben mindenki magának akarja a vidéket. Más kérdés, hogy a gáznak és a konfliktusnak hála az adok-kapok kiterjed egészen Londonig, ami egy egészen látványos és hatásos nyitányhoz köthető – ebben a város közismert terén kell elintézni a megjelenő és rengeteg ártatlan életét veszélyeztető sejtet.

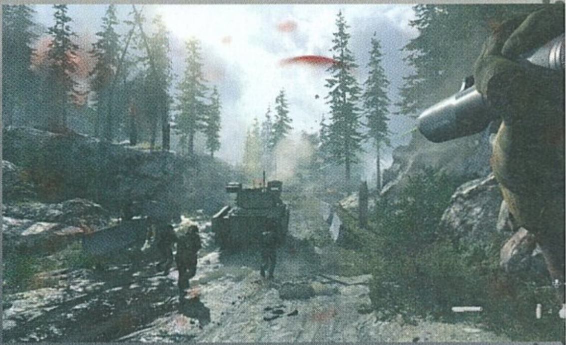
Na, aztán innentől kezdve a nagyja éjszakai küldetés, meg a már említett fiktív területet vehetjük uralmunk alá, miközben a múlt szörnyűségeit elevenítjük fel a testvérpáros, Farah és Hadir jóvoltából, hogy a legvégén az oroszokkal akasszuk össze a bajszunkat. Ami persze akció terén egy részben nyitva hagyott jelenettel csúcsosodik ki, hogy a Spec Ops kooperatív mókájában folytatódjon a történet. Más kérdés, hogy az már nem





Azt a pontot kinézem, mert ha az ellenfél el akarja foglalni, én meg tűz alá veszem, csak annyit tudnak mondani, hogy eee...

Ahogy mozgásából is látható, haverral lövöldözés helyett inkább csak nyomjuk a csárdást, miközben hullanak a százasok.



annyira kiforrott, nem is olyan izgalmas, inkább csak amiatt szórakoztató, hogy... három emberi társ oldalán indulhatunk neki.

SÖTÉT MÉLYSÉG

Nem mondom, hogy könnyű dolga van annak, aki szeretné a CoD 4: Modern Warfare-t zárójelbe tenni, megőrizve az alapokat, de új szintre emelve a minőséget, viszont azt sem gondolom, hogy komoly munkával és némi odafigyeléssel, kreativitással ezt ne lehetne ügyesen megoldani. Mert rendben, azt nehéz felülmúlni, mikor az ember arcába robban egy atombomba, de amellett, hogy az első MW remek ritmussal rendelkezett, voltak drámai pillanatai, azért bizonyos szempontokból a játékmenete ma már öregesen hat. Szóval volna hol frissíteni, újítani, építeni.

Ehhez képest meg annyira nem sikerült ez a „most nagyon darkosra vesszük a figurát" produkció. Néhol érezni, hogy nem babra megy a játék, pláne az elején, mikor még csak kialakulóban a konfliktus. Mert azért na, amikor egy lőállás környéken civilek hulláit látjuk, az még pixelekből összerakva is kellemetlenül érinti az embert, ahogyan az is, mikor rájön, hogy van olyan, amikor dönteni kell arról, hogy sok ártatlan haljon meg, vagy egyetlen szerencsétlen, aki annyira bal lábbal kelt fel, hogy ő a leggyengébb láncszem, akinek repülnie kell. Szóval igen, vannak kemény pillanatok, vannak megrázó jelenetek, de ezek a későbbiekben elkezdenek a hatásvadászabb irányba eltolódni, ráadásul egy-két kivételtől eltekintve végig úgy éreztem, hogy nem is sikerül megragadni a lényeget. Volt egy megnyilatkozás, miszerint egy harcedzett veterán szerint túlságosan romantikus képet fest a CoD, miközben bemutatja a háború borzalmait. Nos, ebben lehet valami, mert az összkép még mindig idealizált, hiába próbáltak keménykedni az Infinitynél – néhány jelenet már megrázhatja az érzékenyebbeket, de van egy rossz hírem: a háború bizony sokkal kegyetlenebb és szörnyűbb annál, mint amit itt szofisztikáltan próbálnak bemutatni.

Mert szalonkeménykedéssel meg nem megyünk sokra, a ganxsta is inkább közröhej tárgya lesz, ha hangosan fütyizik a „szókimondó szövegek" jelzés oltalma alatt. Szóval itt is jobban el lehetett volna merülni a mocsokban, abban, amit mi vagyunk képesek zokszó és lelkiismeret nélkül produkálni, mialatt a különböző hatalmak magasztos szónoklatokkal irányítják háborúba azokat, akik helyettük mocskolják be a kezüket. Pluszban nekem ez a nagyon végletes, a hetvenes és nyolcvanas években ragadt alapfelütés is igen visszás volt, hogy az amcsik és muszlim területről érkező szabadságharcosok a jók, az oroszok pedig maguk jelentik az ördögöt. Azért a kép ennél jóval árnyaltabb. Nem utolsó sorban a negyedik CoD már a nyitánnyal és a stáblista utáni bevetéssel is feltette az i-re a pontot, ezzel is megkavarva a megszokott sablonokat, de ebből, avagy a legújabb epizód tipikus felépítéséből is látni, hogy akkor még kreatív emberek dolgoztak a stúdiónál.

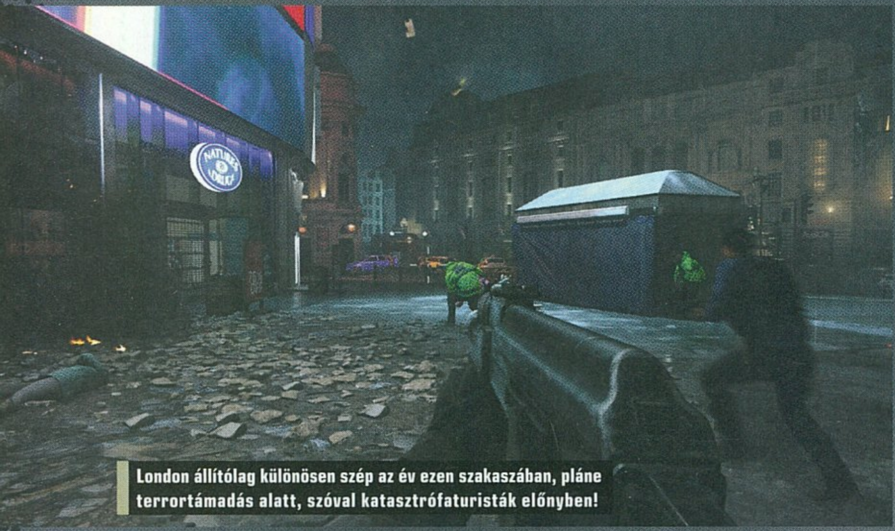
CSAK A MULTI...

De a kampány csak egy kis szelete a teljes tartalomnak (egészen pontosan 6-10 órás része, nehézségtől függően), a Call of Duty-epizódokat általában a többjátékos szegmens adja el, így évről évre azt kell alaposan megtölteni a különféle lehetőségekkel.

A GURUK MEGMONDJÁK

STEELSAINT (MAJDNEM) MÉLTÓ ÖRÖKÖS

Mindent összevetve szerintem a Call of Duty: Modern Warfare egy abszolút jól sikerült CoD, mely témájában és hangulatában egyaránt meg tudja idézni a klasszikus Modern Warfare-játékok szellemét, legalábbis a legtöbb esetben. Mind a kampány, mind a multi kellemesen pörgős és minőségileg összerakott, szóval ilyen téren nem érheti szó a ház elejét, viszont sokszor az az érzésem volt, hogy ebből a 2019-es epizódból valahogy hiányzik az a szikra, az a kis plusz, mely az első két Modern Warfare-t naggyá tette. A minőség stabil, de hiányoznak az olyan pillanatok, mint az atombomba ledobása, a csernobili osonás vagy épp az őrült rohanás a favella szűk utcácskáiban. Mindezek azonban nem jelentik azt, hogy az új CoD rossz lenne, sőt a Modern Warfare kifejezetten kellemes lett, így a sorozat kedvelőinek és az FPS-ek szerelmeseinek szerintem egyaránt ajánlható.



London állítólag különösen szép az év ezen szakaszában, pláne terrortámadás alatt, szóval katasztrófaturisták előnyben!

Ez meg természetesen most is sikerült. Bár az IW ezúttal búcsúzott mindenféle, a realitástól elrugaszkodott tartalomtól, így nincs idegengyilkolós vagy zombis co-op, helyette viszont van minden más, főleg a résztvevők számának növelése az, ami egyből feltűnik – bár maradtak a régi, visszafogottabb számú verziók is. A 10-10 elleni összecsapások Call of Duty-san gyorsak, ugyanúgy pörgősek, miközben a pályák kicsit nagyobbak a megszokottnál. A normál egymás elleni mód (mindenki mindenki ellen, TDM, taktikusabb megoldások speciális feladattal, területfoglalás) mellett a Ground War az, ami leginkább érdemes egy próbára, ugyanis a korábban is nagyobb létszámmal működő harcok ezúttal abszolút fejlődtek, noha csúnyán mondva azt is mondhatnánk, hogy az alkotók szimplán battlefieldezték a Call of Dutyt.

Ebben a módban 48 ember esik egymásnak, kifejezetten nagy helyszíneken, amiknél a térkép két pontjáról induló ellenfelek akár tankot, csapatszállítót, quadot, sőt helikoptert is bevethetnek. Képzeljétek csak el, hogy mire képes mindez egy hatalmas,

városi térképen, ahol a toronyházak tetejére szitakötővel mennek fel a lesipuskások, hogy aztán a szemfülesebb katonák a lépcsőházban felkapaszkodva próbálják meg kifüstölni őket. Jellemző amúgy, hogy brutális állóháborúk alakulnak ki, a Metro 24/24 legszebb emlékeit hozva, és ha mindenhol felsercek szaladgálnának defibrillátorral felszerelkezve, akkor nyugodtan mondhatnánk, hogy ez itt a Battlefield igazi ötödik része. De nem az, így megmaradtak a CoD-os elemek, a hangulat, a stílus, ami kifejezetten jól áll ennek a tömeges gyilkolásnak, szóval összességében nem nagyon panaszkodom. Amiatt már inkább, hogy a Modern Warfare most, 2019 októberének végén még nincs kész, nem végleges. A battle royale még nincs benne, esélyesen csak hónapok múlva érkezik (ez a módszer ismerős valahonnan), és bár engem annyira pont nem érdekel, de a tömegeket tekintve ez azért a Black Ops 4-nél is igen komoly húzóerővé vált, szóval csak számít, hogy hogyan sikerül. Arról nem is szólva, hogy lootládák és mikrotranzakciók egyelőre nincsenek, de a battle royale móddal együtt elvileg valamilyen formában és némileg átalakítva (az ígéretek alapján úgy, hogy ne legyenek hatással a játékmenetre) ezek is bekerülnek a repertoárba. A fegyverek meg amúgy elég jók, kellemes a testreszabásuk, ilyen téren megint nem érheti szó a ház elejét.

HOZZA, AMIT KELL

Avagy összességében ilyen ez a Call of Duty: Modern Warfare. Alapvetően jobb, mint amire a csapattól számítottam az elmúlt három játékuk alapján, viszonylag összeszedett és élvezetes, egészen mutatós rész lett az idei, de messze nem olyan lehengerlő, mint amilyennek beharangozták, vagy amilyennek itt-ott megpróbálják beállítani. Mind a kampányra, mind a többjátékos módra nagyon nagy hatással volt a Battlefield-sorozat, illetve a 2010-es Medal of Honor, így túl sok egyéniséggel nem lett ellátva, viszont amit kapunk, az eléggé össze van rakva ahhoz, hogy minimum egy évig elszórakozzunk vele, pláne akkor, ha rendszeresen frissítik és bővítik. Nosztalgikus érzéseket kelt a sztori is (nem beszélve a még mindig borzalmas MI-ről), ami lényegében felvezeti a korábbi történéseket, ezzel előkap a kalapból jól ismert és kedvelt szereplőket, de a súlyos és kemény realizmust még keresnie kell a stúdiónak, mert a híresztelések ellenére nem nagyon sikerült rátalálni, maximum a felszínt kapargatták.

Meg a legfontosabb az, hogy amikor igazi Call of Duty-élményre vágyunk, csak megújult formában, kibővítve, akkor valóban egy (vagy több) másik sikerjátékot akarunk látni? Merthogy én így is élveztem a 2019-es epizódot, de nagyon rezeg a léc, ha meg kellene neveznem, mivel is ütöm (lövöldözöm) el az időm jó részét. Imádom a Ground Wart, imádom az új elemeket, a látványt, de ez már kevésbé CoD számomra, mint a falon szaladgálós BO3 volt, és inkább a legszebb Battlefield-emlékeimet hozza, amiket meg az EA sorozata nem tudott felidézni hosszú évek óta. Szóval van itt egy komoly költői kérdés, ami válaszra vár, de ezt majd az idő fogja megválaszolni, meg mindaz a bővítés, ami vár ránk a jövőben. Addig pedig itt ez a CoD-BF hibrid, meg az élmény, mert az ugye megfizethetetlen.

ÉRTÉKELÉS

Fejlődött a CoD, a hátramaradt IW pedig végre kicsit összeszedettebb és egységesebb élményt produkált, még ha nyomokban Battlefieldet és Medal of Honort is tartalmaz.

TALÁLÁS:	94%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

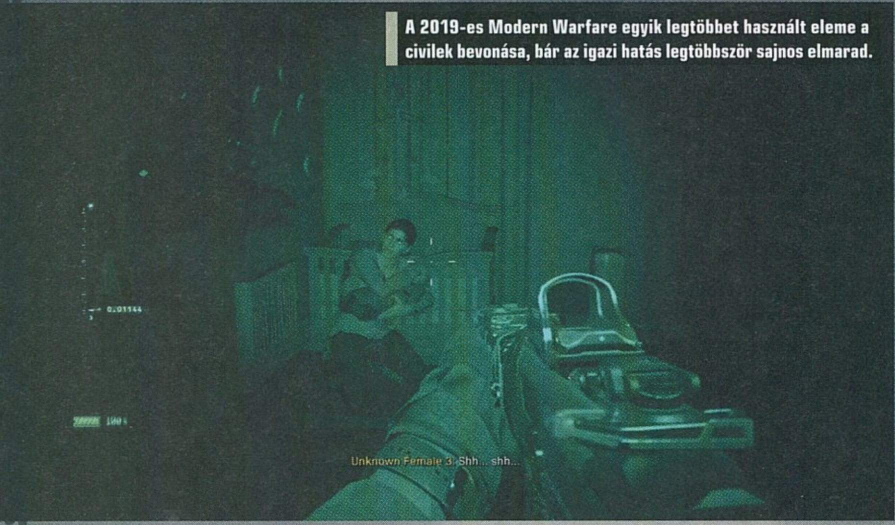
PRO

Egészen pofás látványvilág, mutatós karaktermodellek, igyekezet a realizmusra, kibővült létszám a multiban, megújult Ground War, ami minden képzeletet felülmúl a battlefieldes megvalósítással.

KONTRA

A mélység azért nincs meg, ahogy néhány játékmód is hiányzik, nincsenek igazán álleejtős vagy nagyon drámai jelenetek, a zenére már egy perc után nem emlékszünk, illetve kicsit identitását vesztette a sorozat.

81%



A 2019-es Modern Warfare egyik legtöbbet használt eleme a civilek bevonása, bár az igazi hatás legtöbbször sajnos elmarad.

A GURUK MEGMONDJÁK

WILSON A KÖTELEZŐ MÉRETNÖVELÉS

Habár a kampány teljesen megmaradt az unalmas, egy csőben, dróton húzott antiterrorista pornónál, és a multiplayer alapvetően továbbra is az aprócska pályákon való folyamatos mozgásról szól, egyrészt a fegyverfizika, másrészt a Ground War az, ami miatt a legújabb, 2019-es Modern Warfare mégis egy fontos Call of Duty-epizód. Sosem hittem volna, hogy a nekem hosszú évek óta sorozatos csalódást okozó Battlefield után pont a Call of Duty fogja megadni a klasszikus Battlefield-élmény egy kis szeletét: a nagy és modern pályákat, az egyáltalán nem arcade-nak érződő lövöldözést, egyben pedig a területfoglalós játékmenetet. Járműből még mindig extrémen kevés van, a pálya mérete még így is eltörpül a Battlefieldekben tapasztaltak mellett, és hát a destrukció hiánya is nagyon fájó, de ez mindenképp egy fontos lépés előre, amire a jövőben remélhetőleg a többi Call of Duty is építkezik majd. Kezdésnek semmiképp sem rossz, de az idei epizód se nem kiemelkedő, se nem maradandó – csak bepipálja a kötelező mezőket, és ennél többet nem mer bevállalni.

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

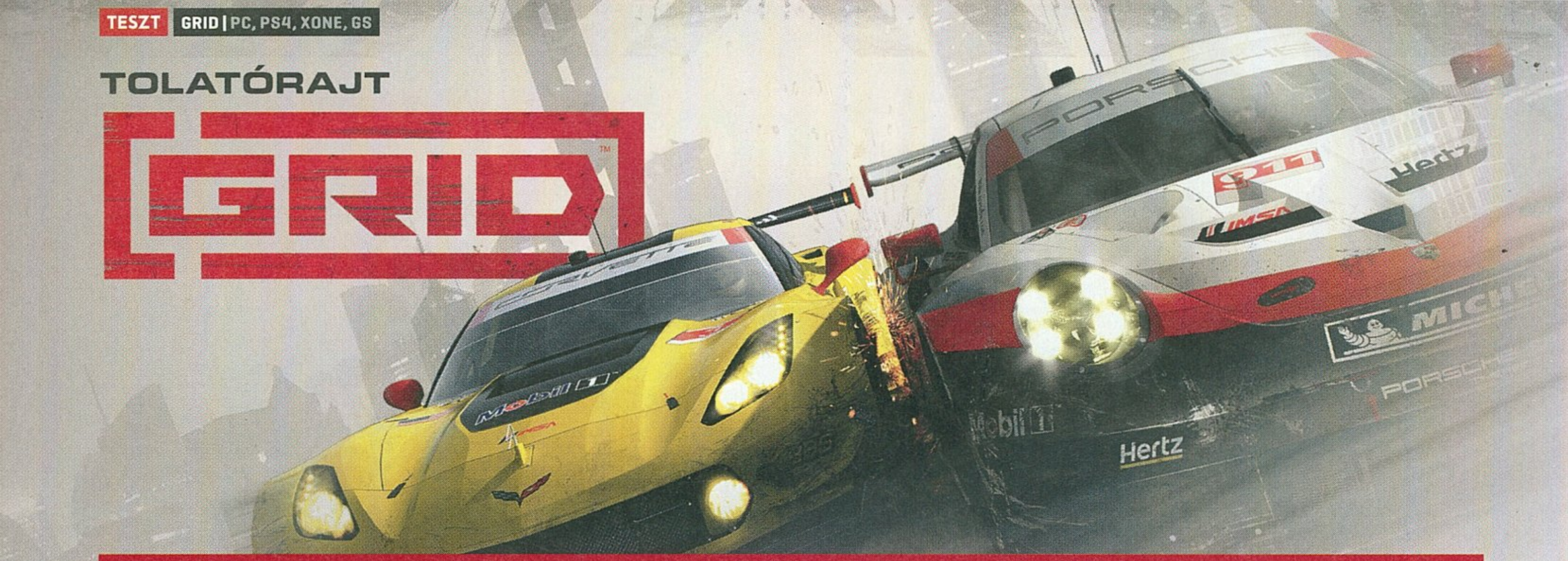
MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**

TOLATÓRAJT

GRID



[ÍRTA **GEBBBE**] **A Codemasters év végére megtolta az arcade játékok szekerét, nem is akármilyen címet hozva vissza a köztudatba. A nagyon jó eladásokat produkáló Grid-széria negyedik felvonásának örülhettünk októberben. De biztosan az öröm a megfelelő kifejezés?**

ADATOK

KIADÓ **CODEMASTERS** – FEJLESZTŐ **CODEMASTERS** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2019.10.10.** – ÁR **STEAMEN 55 EURÓ, NAGYJÁBÓL 18 150 FORINT.**

Történetünk valahol 2008-ban kezdődik, de ha mélyebbre akarunk merülni, akkor egészen a Toca Touring Car Championshiphez kell visszamennünk, hiszen az 1990-es évek elejének népszerű játékát elkészítő alakulat jelentkezett a Grid első részével is. Hivatalosan egyébként jelen tesztünk alanya, a Grid 2019-es verziója is a TOCA-széria része, de a 2008-as játéktól kezdve inkább csak mellékágként kell tekinteni az immáron negyedik alkalommal visszatérő alcímre. Az idei epizód megjelenésére gyakorlatilag nem sokan számítottunk, de a Codiesnál május második felében lelepleztek a projektet. A csodálkozás oka az volt, hogy az 5 éves kihagyás a leghosszabb az egész franchise történetében, és a Dirt Rally 2.0 valamint az F1 2019 javítgatási feladataival úgy tűnt, hogy nagyon jól elvan az angol csapat.

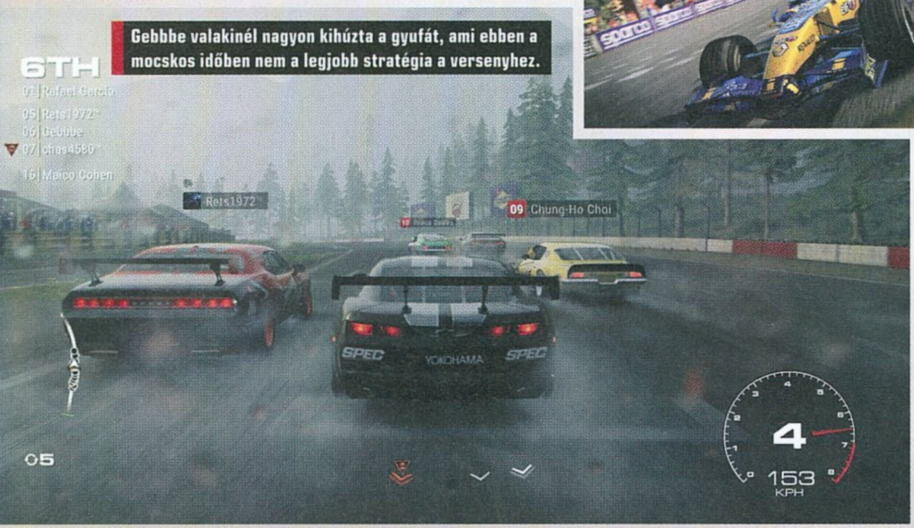
Ez utólag belegondolva más megvilágításba helyezi azt is, hogy miért lett két hónappal előrehozva a Formula 1 kiadása. Egyszerűen csak időt kellett hagyni, hogy úgymond lecsenghessen a dolog a Grid megjelenéséig, melyet viszont sikerült eltolni szeptember helyett októberre. Tudom, teljesen más tészta, de közben a Rockstar Games bedobta a Red Dead Redemption 2 PC megjelenésének hírét, aminek tükrében nagyon nagy dilemmában lennék, ha a Grid is szerepelne álmaim programjai között. Miért is mondom ezt? Mert az Ultimate Edition árcédulájára nézve kihullott az összes hajam. Igen, tisztában vagyok vele, hogy mindegyik idei Codemasters termék egy árban van, de nem értek vele egyet.

NEHÉZ RAJT

Kalandunk a bejelentéskor megjelent trailerrel teljesen azonos intro után kezdődik, amely tovább folytatódik egy mozaikszerűen elrendezett bemutatóvideó képében. Narrátorunk kiemel belőle három jelenetet, amiket nekünk kell végigjátszanunk a lehető legjobb eredményre törekedve. Különösképpen egyik sem lesz nehéz, de erre a későbbiekben sem kell majd panaszkodnunk, még a legmagasabb fokozatú ellenfelek mellett sem. Két dolog zavar igazán a játék kezdetével kapcsolatban, és ez nem feltétlenül csak a Gridre igaz. Rögtön belecsöppenünk egy közel negyedórás folyamatba, amely meghatározó lehet azok számára, akik kicsit gyengébb hardveren futtatják a játékot. Hosszú percek mehetnek el ugyanis

arra, hogy a megfelelő grafikai beállításokat egy olyan jelentőségteljes pillanatban kell átnéznünk, amely arra lenne hivatott, hogy a program beszippantson minket. Konzolokon ennek semmi jelentősége, de egy számítógépnél ez másképpen működik. Gondoljunk a Forza Horizon 4-re, amely ugyan konzolon is húzócím, de mivel megoldották az átjárhatóságot PC-re is, így ott indítás után nem kerülünk rögtön a játékba, hanem van egy konfigolási lehetőségekkel felvértezett előmenü.

Ha ezen sikerül felülemelkedni, akkor viszont egy nagyon hangulatos, előre leszkriptelt szituációkból álló bevezetéssel lesz dolgunk. A Mint a villám című Tom Cruise klasszikust idéző Nascar bonyodalom például kifejezetten tetszett, mert egy előttünk történt hatalmas karambol beláthatatlan füstködébe hajt bele az AI. Na, de miért a mesterséges intelligenciára van bízva, hogy sikerül-e kikerülni? El tudtam volna képzelni, hogy a szerencsefaktort nekünk kell megtalálni. A túraautós



Gebbbe valakinél nagyon kihúzta a gyufát, ami ebben a mocskos időben nem a legjobb stratégia a versenyhez.

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI SZIMPLA ARCADE HAJTÁS

Nem kimondottan vártam ezt az új részt, mert bár az első Grid-epizóddal emlékeim szerint jókat játszottam, de a sorozat összességében soha nem volt nagy kedvenc. Ehhez képest a felvezetés nagyon elkapott a gyors váltásokkal, a többfajta versennyel..., aztán elmerültem a langyos pocsolyában, amit a történetmentes karrier nyújt. Látványra nem rossz, de semmi extra, a belső nézetet azért én élveztem mindenhol, de sem a kihívást nem éreztem annyira, sem a hangulatot, mivel csak kiválasztunk egy futamot, aztán legyűrjük, de közben nincs semmi, ami adná az energialöketeket. Olyan, mintha még hiányozna a fél játék. A meglévő fél is használható, csak éppen semmi különleges nincs benne.

NEMEZIS

Ahogy a Blöff című Guy Ritchie-klasszikusból ismerhetjük: „Tudod, mit jelent az, hogy nemezis? Az érintett erősebb fél kinyilatkoztatása a méltó büntetés mértékét illetően". Konyhanyelven fogalmazva a bosszúról beszélünk, amely a Grid játékmenetének egy üdítő színfoltja. Ha túlságosan agresszívan lépünk fel a gép irányította versenytársak ellen, akkor bizony akad majd olyan, amelyiknek ez nagyon nem fog tetszeni. Azonnal megjelenik egy kis jelölés a neve mellett, hogy innentől kezdve a „NEMESIS" szabályai szerint fog eljárni velünk szemben egy következő találkozáskor. Készüljünk fel tehát a szemtelen kipörgetésekre, direkt elbaltázott féktávokra és a test-test elleni küzdelemre. Az ötlet persze nem egyedülálló, a Bugbear igen jól kipofozott Wreckfestjében is feltűnik, de ennyire nem mutatkozik működőképesnek, mint a Codemasters játékában. Ha gonosz akarnék lenni, akkor nem volt nehéz dolguk, mert csak átemelték az egészet az F1 2019-ből, ahol inkább tekinthetjük hibának, semmint előnynek a meg nem nevezett funkciót.

jelenet elején már a mi autónk is megtörik rendesen, de különösebb akadályt nem képez abban, hogy a mezőny elejére verekedhessük magunkat. Ettől függetlenül ez még nálam a jóra sikerült kategória.

ÁRNYÉKVILÁG

A hidegzuhanyt a menüben kaptam csak meg, mert hasonló fordulatokra és történetvezetésre számítottam a karriermódban is. Sajnos ettől nem kell tartanotok, és a szívgyógyszereket sem kell a kezetek ügyébe venni, mert olyan egyedül éreztem magam ezek után, mint Will Byers a Fejjel Lefelében. A Grid World Series itt bizony nem áll másból, mint egy teljesen lineáris 6 kategóriára osztott eseménylistából, és egy extraként megjelenő meghívásos versenyeket tartalmazó válogatásból. Honnan is ismerős ez? Biztosan nem a Grid-játékokból, mert ott saját csapatunkkal kellett foglalkoznunk, és ki kellett vívnunk magunknak azt a szintet, hogy komolyabb eseményeken mérettessünk meg. Jelen esetben viszont nincs csapat, ennek megfelelően szponzori rendszer sem került a felhozatalba, és az autóink festései sem a szerződések hatására fognak alakulni. Pontosítok, mert fura módon nem a karrieren belül elhelyezve, hanem a profil menüben találunk egy olyan lehetőséget, hogy adjunk egy csapatnevet magunknak, és vegyünk fel magunk mellé egy társat. Ennek a pilótának van egy géposztálya, amelyben kiemelkedik, illetve a jobbakat csak saját szintünk növekedésével tudjuk majd felfogadni. Ebben ez a rész ki is merül, és ennyi év után ennél azért jóval többre számítottam.

AUTÓKERINGŐ

A helyszíneket és a járműveket azonban kevesebb kritika illeti meg. Nem éppen szimulátoros jellegéből adódóan a Grid nem okoz valós vezetési élményt, de az autók közti különbséget azért kiválóan át tudja adni az egyszerű kontrolleres kanapéhuszároknak is. Igen nagyot kell hibázni ahhoz, hogy járgányunkat ripityára törjük, azonban pozitívum, hogy ennek lehetősége megmaradt a régi címekből. Természetesen a visszatekerési funkció is megvan, amelyben a Grid első része 2008-ban úttörőnek számított. Manapság meg elvárás már, hogy egy ilyen játék rengeteg autót felvonultasson: rendelkezésünkre is bocsátanak több mint 70 vasat, amelyek között akadnak bőven gt kocsik, szériaautók, izomautók és tuningverdák is, de a meghívásos események tartogatnak még extra meglepetéseket. A Codemasters megnyerte magának Fernando Alonso személyét is, aki úgymond segítőként vett részt a projektben, és egy bajnokságot is róla neveztek el a karrier folyamán. Az biztos, hogy az ő nevével mind a mai napig sok mindent el lehet adni, így komoly vonzerőt képvisel az általa hajtott Renault R26 F1 autó is, ami szintén része a kínálatnak.

GRA-FIKA

Nem fér a fejembe, hogy 2019-ben miért tért vissza a Codemasters az EGO Engine 3.0-hoz, amikor már javában a 4.0 előnyeit élvezhettük az F1 2019-ben és a Dirt Rally 2.0 futtatásakor is. Az autók kinézete és a törésmodell ennek ellenére egészen korrekt lett, de a környezet elemei és egyéb tereptárgyak eléggé elnagyolt hatást keltenek. Az éjszakai futamok látványosnak mondhatók, de a tudat, hogy nappal már nagyon más lesz, annyira nem tett rám jó benyomást. Hol maradnak például a 3-4 kör alatt felgumizott pályán a keréknyomok? Esőben megint csak a szép oldalát kell kiemelni a játéknak, de az ezzel járó sötétség a belvárosi pályák nagy felhőkarcolói között totálisan használhatatlan belső nézetet eredményez.

SEREGHAJTÓ

Ha már Grid, akkor képzeljünk el egy rajtrácsot, ahová felsorakoztatjuk a közelmúlt autós címeit. Valahol az élen brümmögteti a motort a Forza és a Wrc 8, mögöttük áll a rendesen kipofozott Wreckfest és az F1 2019, majd a hátsó szekcióban a Grid és a Dirt Rally 2.0. Mit is látunk tehát? A Codies nálam mostanában maximum a középmezőnyig jut el, ami ennyi kipróbált cím esetében simán a feledés homályát jelenti számomra. Az F1-et persze rajongói mivoltom életre hívja még, de őszintén szólva, mostanában nem töltök sok időt azzal sem. Nagyon nagy kár ezért a kihagyott lehetőségért is, hiszen a mai viszonyokat ismerve sokkal-sokkal többet is ki lehetett volna hozni ebből a jelentős múlttal rendelkező szériából.

A legújabb Gridnél a kiadó/fejlesztő sajnos nagyon biztonsági játékot űzött, ráadásul bevált elemeket is sikerült kihagyni.

ÉRTÉKELÉS

A Grid egy könnyed autós játék, amely tartja magát ehhez a felfogáshoz, de ez a könnyedség most a játékélmény korábbi, mélyebb hatású elemeire hatott negatívan.

TALÁLÁS:	74%
TARTALOM:	83%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

PRO

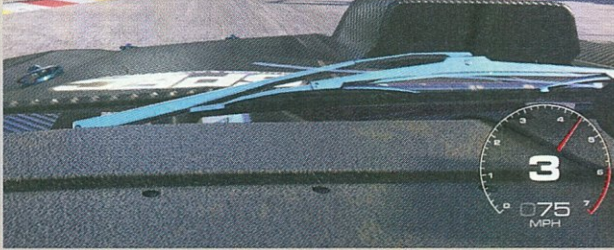
A játékban szereplő autók száma impozáns, és elég sok eseményen lehet termelni a krediteket. A cél érdekében 12 helyszín áll rendelkezésünkre.

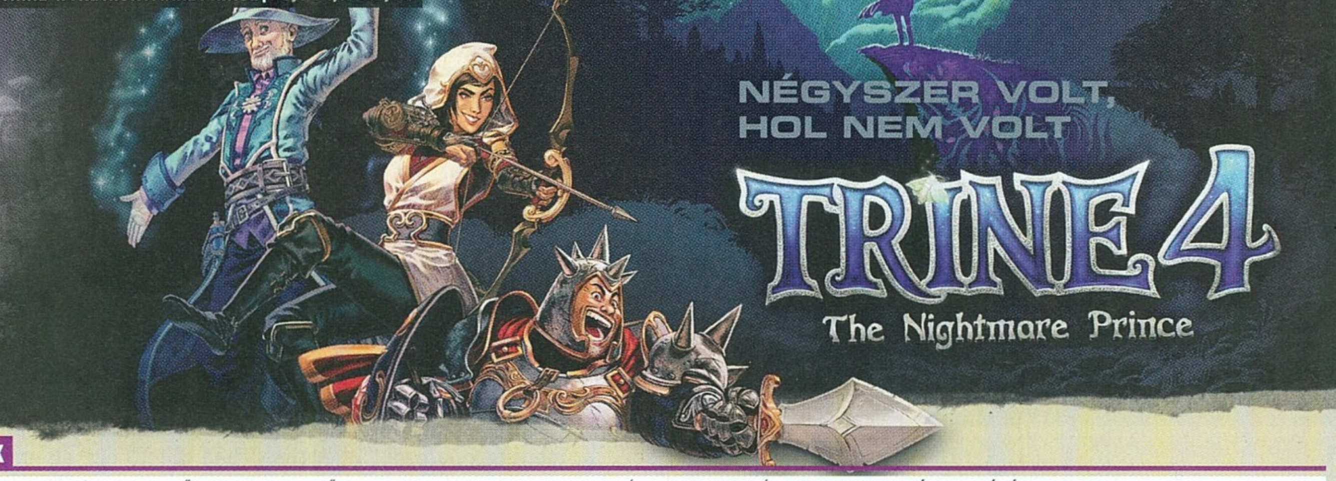
KONTRA

Hiányzik az érzet, hogy egy történet részesei vagyunk, és ebben egy saját csapat alapszintű menedzselése is benne kellene hogy legyen. Sajnos ezúttal nincs ilyen.

72%

No, megállj csak, Böjti, jössz te még az én utcámba. Bár most is ott vagyunk, csak lezárták. Szia, Anyu, benne leszek a tévében!





NÉGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT

TRINE 4 The Nightmare Prince

ADATOK

KIADÓ **MODUS GAMES** – FEJLESZTŐ **FROZENBYTE** – MŰFAJ **PUZZLE-PLATFORMER** – MEGJELENÉS **2019.10.08.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9 900 FORINT.**

[ÍRTA **BODAK**] **A finn Frozenbyte hírnevét a Trine alapozta meg, és mostanra már tízéves lett a sorozat, melynek legutóbbi, harmadik részét négy éve láthattuk. Legfőbb ideje volt hát, hogy újabb epizóddal gazdagodjunk, és visszatérjünk a csodaszép mesevilágba.**

A Trine annak idején 2,5D-ben kezdte, egy fantasztikus második résszel folytatta, majd a harmadik részre a kelleténél kicsit ambiciózusabbak lettek a fejlesztők, és teljes három dimenzióba helyezték át a játékot. Ez azonban nem jött be, a döntés miatt megugró költségek következtében a játék rövidebb lett, ami sokak tetszését nem nyerte el. A Shadwen és a Has-Been Heroes kisebb kitérői után a stúdió visszatért a bevált recepthez, és ott folytatta, ahol abbahagyta. Mondhatnánk, hogy a suszter maradt a kaptafánál – és milyen jól tette!

RÉMÁLOM A TRINE UTCÁBAN

Miért is imádtuk a Trine-t? A meseszép világért, szerethető hőseiért és a puzzle-platformer elemekért, melyek nem követeltek pixelprecíziós célzást. Ha röviden akarom fogni, azt mondom, hogy mindezért most is szeretni fogjuk, ti meg menjetek és játsszátok! De még itt van ez a háromnegyed oldal, amit azért hasznos infókkal kéne megtöltenem, szóval lássuk a medvét!

A történet szerint egy herceg, név szerint Selius, akit az Asztrális Akadémián tanítottak (saját meglátása szerint inkább fogvatartottak), egyik este kiszökik szobájából, és a könyvtárba tévedvén, felkelti valami a figyelmét. Selius minden bizonnyal nem látott elég horrorfilmet ahhoz, hogy tudja, nem tanácsos éjnek évadján hangosan felolvasni gyanús, okkult szimbólumokkal tarkított könyvből, úgyhogy megteszi. Ezzel pedig a benne rejlő titokzatos erő kontrollálhatatlanul a világra szabadul, és amerre a herceg jár, valóra váltja a környékbeliek rémálmait. Innen pedig gondolom kitaláltátok, hogy hőseink feladata lesz megfékezni őt, és szembenézni saját, testet öltött félelmeikkel is.

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG, EGY A RÁADÁS

Természetesen a mostanra már jól ismert hármas is visszatér: Amadeus, a varázsló, Pontius, a harcos és Zoya, a tolvaj. Képességeik terén sok újdonságot nem könyvelhetünk el, Amadeus most már erővel is csapkodhatja a lebegtetett dolgokat, Pontius álompajzsot idézhet (idővel kettőt is), Zoya kötelén immáron lehet egyensúlyozni, és a vége felé kap egy speckó változatot is, mellyel tolhatja a tárgyakat. Ezeken kívül mindannyian kaptak egy kitérő mozdulatot, aminek igazán csak a harcok során van létjogosultsága.

A „fejlődési rendszer" kifejezést talán kicsit túlzás ráhúzni az egyszerű képességfára, ugyanis nincs túl nagy döntési szabadságunk. A harcok során kapott csillagok nyitják meg a továbbjutáshoz elengedhetetlen képességeket (minden harcért tíz jár), míg a pályákon elszórt, olykor alaposan eldugott üvegcsék és cseppek gyűjtésével ezeket fejleszthetjük tovább. Az egyértelmű útról letérve találhatunk még leveleket, kincseket és „knick-knackokat" – ez utóbbiak összegyűjtésével a főmenüben nyithatunk meg egy rejtett szobát.

Természetesen egyedül is teljesíthető a játék, de továbbra is társaságban szép az élet, a Trine 4-ben akár négyen is játszhatunk egyszerre. Már párban játszva is alaposan kibővül a lehetőségek tárháza, az elénk tárt feladatokra több lehetséges megoldást is nyújthat a csapatmunka. Eleinte nem lesz nehéz dolgunk, de a rejtett kincsek és az ötödik fejezet vége felé a feladványok is okozhatnak némi fejtörést, ahogy az elszórt arénaharcokhoz és a fejezetek végi minibossokhoz képest a főellenséggel való küzdelem sem egyszerű mutatvány.

A Trine 4 egyik legfontosabb újítása, hogy a kooperatív játékmód három helyett immáron egyszerre négy játékost támogat.

ITT A MESE VÉGE

Az azért látszik, hogy a Frozenbyte abszolút biztonsági játékot játszik a Trine 4-gyel, de ezért nem tudok haragudni a csapatra. Csak úgy árad a programból a varázslatos, mesés hangulat, elképesztően gyönyörű anélkül, hogy giccses lenne, az irányítás klappol, nem idegtépően nehéz, igazi családi kikapcsolódás. Persze jól tették, hogy visszatértek a gyökerekhez, és ez egy kiegészítőre még elég lesz, de egy esetleges folytatásra ki kell találniuk valami újdonságot is.

ÉRTÉKELÉS

Minden percét imádtam és bár futok vele még egy kört, hogy minden vicik-vacak meglegyen, már most hiányzik a trükkös trió.

TÁLALÁS:	95%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Továbbra is szemet kápráztatóan gyönyörű, laza kikapcsolódás a puzzle-platformerek szerelmeseinek, csak ajánlani lehet.

KONTRA

Játékmenetben és mechanikában kevés újdonságot mutat, a grafikát a maximumra húzva eszi a vasat rendesen.

87%

Ha búncselekménynek számítana a szép screenshotok „összekoszolása" képaláírásokkal, akkor bizony most nagy bajban lennék.

A BELSŐ RENDSZER ELLENSÉGE

The Beast Inside

ADATOK

KIADÓ **MOVIE GAMES** – FEJLESZTŐ **ILLUSION RAY STUDIO** – MŰFAJ **HORROR**
MEGJELENÉS **2019.10.17.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6900 FORINT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **A LAYERS OF FEAR ÓTA NEM TITOK, HOGY A LENGYELEKRE A FANTASY RPG-N ÉS A KOOPERATÍV ZOMBIMÉSZÁRLÁSON TÚL IS ÉRDEMES ODAFIGYELNI, LEHET RÁJUK SZÁMÍTANI, A NYÁR VÉGÉN MEGJELENT BLAIR WITCH UTÁN PEDIG ÚJABB VÉRFAGYASZTÓ SZTORIT ISMERHETÜNK MEG A RÉGIÓBÓL, ÁM EZÚTTAL NEM A HORRORVETERÁN BLOOBER TEAMTŐL, HANEM EGY ELEDDIG ISMERETLEN CSAPATTÓL.**

A Layers of Fear után azért már kicsit nehéz maradandót alkotni, legalábbis a fiókhúzogatós, szerény- és ajtónyitogatós sétaszimulátorokon belül, elvégre hangulat és látvány terén igen magasra került a léc, amit még a LoF alkotói sem tudtak később megugrani. De hála az égnek mindig vannak próbálkozók, így állandó az esély egy méltó követőre. Hogy, hogy nem, a Lust for Darkness szexualitással teli kozmikus horrorját követően a Movie Games nyújtott újabb lehetőséget a reformra, ezúttal a VR-ral, technológiával foglalkozó, még csak néhány éve létező kis indie brigádnak, a szintén lengyel Illusion Raynek, a jó ideje zajló fejlesztés pedig meghozta gyümölcsét. A belső nézetes The Beast Inside ugyanis 2018 legelején indult útnak az első demóval, amiről anno értekeztünk is, és az eltelt több mint másfél év láthatóan odafigyeléssel, javítgatással és komoly munkával telt – legalábbis a végeredmény erre enged következtetni.

HIDEGHÁBORÚS RETTEGÉS

A felütés már eleve érdekes és izgalmas, remek korszakot sikerült találni a félelem megágyazásához. Adam és várandós felesége, Emma, a semmi közepén szeretne vakációzni, az egykori szülői házban, azonban a kódfejtő férjet a múlt és a munka nem hagyja nyugodni ebben a vészterhes időszakban. Bár a két felnőtt közötti kapcsolat eleve nem érezhető problémamentesnek, minél több része nyílik meg a birtoknak, minél több helyre jutunk be, annál kényelmetlenebbé válik a szituáció. Pláne, hogy Adam időnként elmerül őse, a súlyos mentális problémákkal rendelkező Nicolas naplójában, ilyenkor pedig Adamként mást, egy gyanús alakot kell üldözőbe vennünk. A játékmenet tehát egészen változatos, mindig jön valami újdonság, ami felzavarja az állóvizet, így ezen a téren nem lehet panaszunk. De a horror vajon mennyire működik?

BENNÜNK LAKOZIK

A horror részben bennünk él, ahogy a bestia is, merthogy nem mindig egyértelmű, mi a valóság és mi a fikció. Ez kellemes bizonytalanságot eredményez, amit ijesztgetésekkel és nyomasztó helyzetekkel tesznek feledhetetlenebbé az alkotók, mindehhez pedig a kifejezetten korrekt látvány, hangulat és a zene asszisztál. Adam egyébként nem túl szimpatikus, ahogy időnként Emma is elég bicskanyitogatón viselkedik, Nicolas viszont érdekes karakter.

A házon túl egy csomó helyre eljutunk, felfedezzük az erdőt, még egy bányába is ellátogatunk, szóval a recept egészen összetett ahhoz képest, hogy elsőre mennyire egyszerűnek tűnik, így a választási lehetőségekkel és így alternatív befejezéssel végződő sztori 7-9 órán át is borzongató kikapcsolódást nyújthat. Összességében pozitív csalódás, nagyszerű bemutatkozás a The Beast Inside, ami nem tökéletes, néha kicsit esetlen (tárgyak húzogatása, menekülés, harc), de kellően kidolgozott és minőségi, ráadásul látszódik, hogy a csapatra a későbbiekben is érdemes lesz odafigyelni.

ÚJABB LENGYEL VÉRFAGYASZTÁS, MÉGHOZZÁ A JOBBAK KÖZÜL, RÁADÁSUL EGY KIFEJEZETTEN KEZDŐ CSAPATTÓL. CSAK ÍGY TOVÁBB, EZ MINDENKÉPPEN JÓ KIS KEZDÉS!

a feljegyzésekkel együtt megelevenedik számunkra a múlt, amikor leginkább sötétben, egyre nagyobb és halálosabb fenyegetések mellett kell helytállnunk.

Míg a hetvenesek évek végének Adamje bőrébe bújva titkos kódokat kell feltörni, a múltat kell felkutatni az ajtónyitogatás, a kisebb feladatok teljesítése és a környék felfedezése közben, addig a korabeli Nicolasszal inkább a túlélés a cél. A múltban gyufát és petróleumot gyűjtünk, hogy lássunk is a vaksötétben, néha menekülünk, a „jelenben" inkább csak összerakjuk a dolgokat. Mindkét esetben van, hogy eszközöket kell használni, például elvághatunk kötelet, arrébb húzhatunk dobozokat, feltörhetünk zárakat, de akár egy speciális berendezéssel is nyomozhatunk. A múltban emellett fegyvert is kapunk, amit bizony használni is kell az állandósuló támadások során, de ennek az ellentétje az, amikor

Ajjajj!! Azt hiszem, Pista bá' túlságosan is szó szerint értette, mikor tavaly nyáron azt mondtam, hogy itt várjon, mert az új asztalért még el kell mennem a bótba.

ÉRTÉKELÉS

Szinte a semmiből jött horror sétaszimulátor, ami hajlandó kicsit megkavarni a bevált sallangokat, emellett kellőképpen változatos és érdekes, így nyugodtan odaillleszthető a műfaji kedvencek közé.

TALÁLÁS:	87%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Kellemes látvány, izgalmas kiindulási pont és korszak, remek ötletek, mindig történik valami. A karakterek váltogatása nagyszerű ötlet, ráadásul ára is visszafogott, miközben hossza is megfelelő.

KONTRA

Néha érezni, hogy kezdő csapat gyermeke, így itt-ott kicsit esetlen, de egyáltalán nem zavaró mértékben.

87%

KETYEG A VÉGZET ÓRÁJA

MISTOVER

[ÍRTA CHARLIE] **Miután a Felfedező Alakulat kimenti őket az útvesztőből, egy szomorú városka fogadja a fáradt kalandorokat, ahol Heinrich gróf és asszisztense, Stella, felvázolja a nagy büdös helyzetet, és a csöppet sem vidám jóslatot, miszerint alig pár hét múlva vége a világnak.**

ADATOK

KIADÓ **KRAFTON INC.** – FEJLESZTŐ **KRAFTON INC.** – MŰFAJ **DUNGEON CRAWLER**
MEGJELENÉS **2019.10.10. (PS4-RE KÉSŐBB JELENT MEG)** – ÁR **STEAMEN 28 EURÓ, KB. 9 250 FORINT.**

A békés Arta, a kontinens szélén húzódó apró királyság szomszédságában egy nap egy hatalmas örvény bukkan fel ködöt borítva, valamint pusztító lények seregét és káoszt szabadítva a vidékre. Mikor már mindenki kezdi azt hinni, hogy minden elveszett, a baljós köd megtorpan, a szörnyek pedig visszahúzódtak a mélyére. Az emberek persze nem feledik a borzalmakat, és minden napot rettegésben töltenek, félve attól, hogy a monstrumok visszatérnek. A katasztrófa utáni lélegzetnyi békében megalakul a Felfedező Alakulat, ami kideríti, hogy az örvény egy átjáró a különböző dimenziókban létező világokba, mely után kalandorok egész sora érkezik messzi földről, hogy meghódítsa a veszedelmes útvesztőt.

A világvégét jelző óra meglehetősen frusztráló, ami kicsit rombolja az élményt, de a stílus szerelmeseinek ajánlott kalandról van szó.

ÚJRA A LABIRINTUSOK

A Mistover személyében a Deep Sky Derelicts vagy épp a Darkest Dungeon után egy újabb bámulatos, kézzel rajzolt címmel bővült a dungeon crawler műfaj. A labirintus sötét folyosóin szívmelengetően cuki külsővel lépdel harcias kis csapatunk, amit mi magunk állíthatunk össze nyolc – Paladin, Shadow Blade, Sister, Grim Reaper, Ronin, Onmyouji, Witch, Werewolf –, többségben a klasszikus RPG-kasztokat felvonultató kalandorból válogatva. Mindegyikük teljesen sajátos módon és képességekkel veszi ki a részét a küzdelmekből, de persze valahol meg kell húzni a határt, így sajnos csak öt harcossal léphetünk az örvény mélyébe, hogy szembenézzünk borzalmaival. Sokat számít viszont elrendezésük, ami többek között szerepet játszik a később feloldható kooperatív csapásokban is.

A felfedezés előtt viszont nem árt felkészülni, így minden túránk kezdetén érdemes meglátogatni a városka létesítményeit, ahol nem csak ellátmányból tankolhatunk fel, de többek között új kalandorokat toborozhatunk, megbízásokat vállalhatunk el, fejleszthetjük hőseink képességeit és más módokon növelhetjük túlélési esélyeinket.

Az örvényben különböző nehézségű és méretű útvesztők fogadnak, melyek mindegyikében sötétség uralkodik, valamint tele van csapdákkal, kanyargós folyosókkal, akadályokkal és félelmetes szörnyekkel, de emellett páratlan kincseket rejtő ládákkal és kulcsaikkal is. A mezőkre osztott pályán barangolva egy apró virág világítja meg utunkat, de fénye minden lépéssel egyre halványul, ahogy ellátmányunk is fogyatkozik. Kalandunk során tehát nemcsak az egyébként roppant élvezetes körökre osztott csaták megnyerésére kell fókuszálnunk, de a csapdák kerülgetése mellett minden egyes lépéssel csökkenő túlélési esélyeinkre is. Szégyen a futás, de olykor hasznos, így ha megszorulnánk, elfuthatunk, bár ebben az esetben búcsút inthetünk az összes XP-nek, illetve a felmarkolt aranytallérok és tárgyak felének. Mivel azonban az elesett kalandorokat többé nem látjuk viszont, így jó néha a nyúlcipő mellett dönteni, ezzel akár több életet is megmentve. Túlerő esetén a harcokból is megfutamodhatunk, bár ennek sok értelme nincs, mivel ugyanoda kerülünk vissza a térképen, és az ellenfél sem tűnik el, így továbbra is ott fog loholni a nyomunkban. Érdemes viszont megfontoltan döntenünk, mert a végzet órája annál gyorsabb ütemben halad a csúfos vég felé, minél több dolgot hagyunk végül felfedezetlenül.

A Mistover egy igazi keményvonalas dungeon crawler, amiben akár egyetlen lépésünk is a végünket jelentheti. A látványvilágra és hangulatra abszolút nem lehet panaszunk, viszont túlélésünk sok tényezőjéből adódóan nem kifejezetten jó belépő cím a műfajba. Ettől függetlenül rendkívül szórakoztató a felfedezés és a harc is, de a végzet órája elem inkább érződik fölösleges sürgető elemnek.

ÉRTÉKELÉS

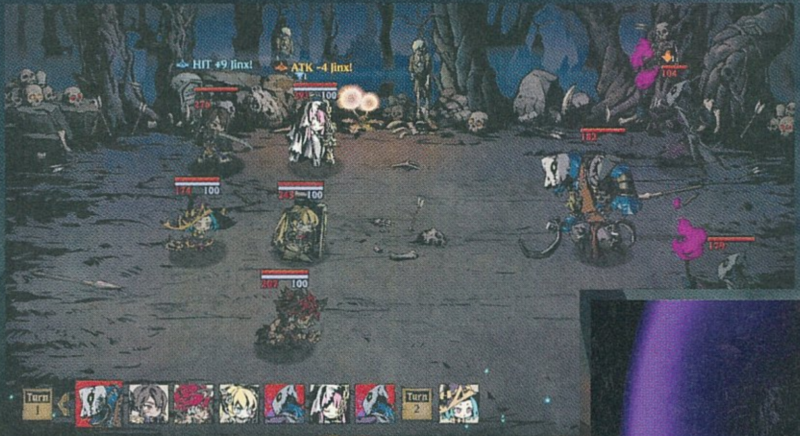
Egy rendkívül összetett HC dungeon crawler (sötét) mesekönyvbe illő grafikával, a felfedezés izgalmával és szórakoztató körökre osztott küzdelmekkel. Újoncoknak nem feltétlen ajánlanám, különösen a szükségtelen óra miatt.

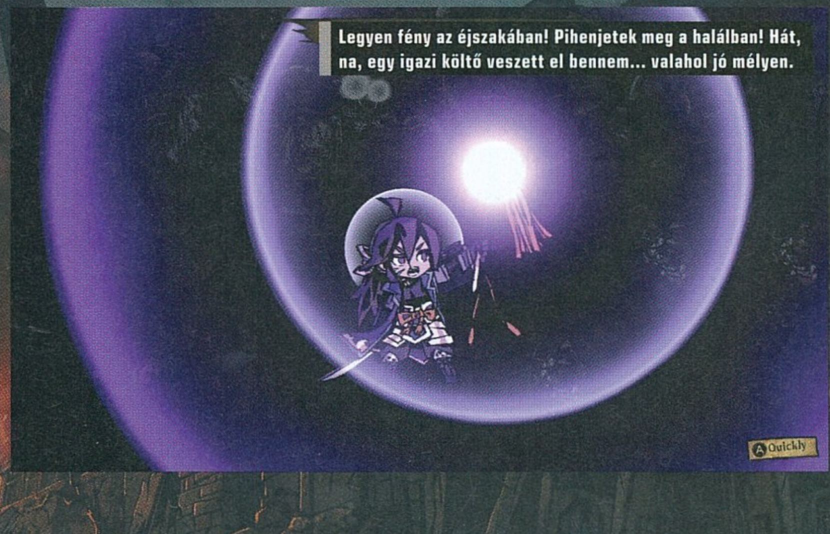
TALÁLÁS: **79%**
TARTALOM: **73%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **74%**

PRO
A világvége hangulatot tökéletesen visszaadó és egyben cuki látvány, sokrétű és élvezetes ütközetekkel, valamint felfedezéssel.

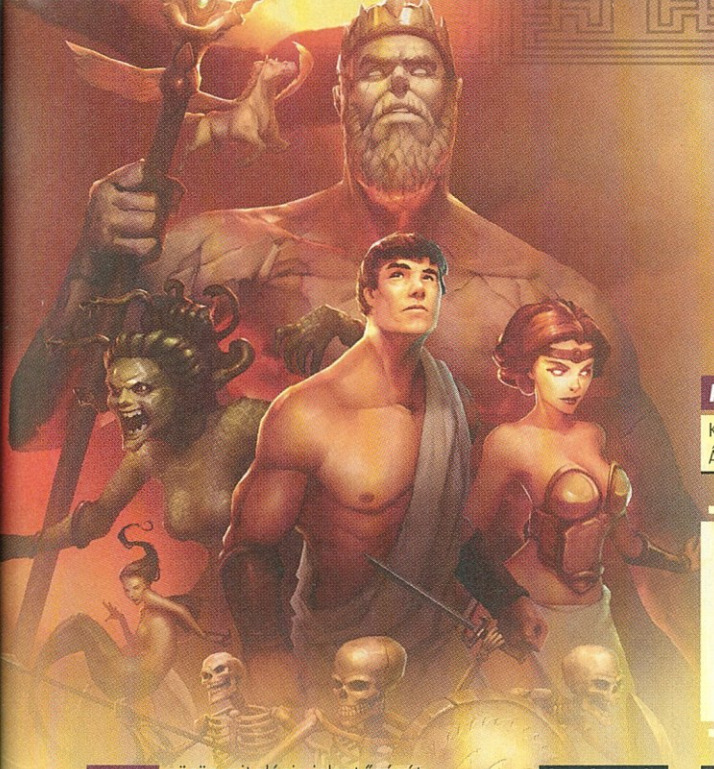
KONTRA
A világvége felé visszaszámláló óra frusztráló, ha nem kap rá az ember, a játék gyorsan repetitívvé válhat, és ha rossz véget érnénk, érthetetlen módon újra végig kell mennünk minden oktatórészen.

75%





Legyen fény az éjszakában! Pihenjetek meg a halálban! Hát, na, egy igazi költő veszett el bennem... valahol jó mélyen.



MITOLÓGIAOKTATÁS KOPÁR GÖRÖG TÁJAKON

ARGONUS AND THE GODS OF STONE

ADATOK

KIADÓ **ZOJOI** – FEJLESZTŐ **ZOJOI** – MŰFAJ **KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.10.08.**
ÁR **STEAMEN 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5600 FORINT.**

[ÍRTA **ZOO_LEE**] A ZOJOI CSAPATA NEM ISMERETLEN A KEMÉNYVONALAS KALANDJÁTÉK-RAJONGÓK SZÁMÁRA, SHADOWGATE CÍMŰ SZÉRIÁJUK UGYANIS A MŰFAJ EGYIK KLASSZIKUSA, MELYNEK MÉG PÁR ÉVE KÉSZÜLT REMAKE-JE IS IGEN KELLEMES FOGADTATÁSBAN RÉSZESÜLT. ÚJ FEJLESZTÉSÜKBEN A GÖRÖG MITOLÓGIA POPULÁRISABB ELEMEIT VETTÉK ALAPUL.

A görög mitológia jelentőségét, hatását a történetmesélésre, popkultúrára nehéz lenne pontosan felbecsülni. Nem véletlen, hogy a mai napig töretlen iránta az érdeklődés a szórakoztatóipar különböző képviselőitől, a videojátékosok pedig különösen kiváltságos helyzetben vannak, elvégre a God of War vérgőzös mészárszéke mellett még a legutóbbi Assassin's Creedben is felfedezhették az ókori vidék rejtelmeit.

Az elsősorban kalandjátékaikról ismert Zojoi csapata is úgy döntött, hogy megpróbálja saját értelmezésben meglovagolni a témát, ráadásul az egyik legnépszerűbb források, a Ray Harryhausen trükkmester nevével fémjelzett klasszikus kalandfilmek, Az aranygyapjú legendája (Jason and the Argonauts), illetve a Titánok harca alapjaiból. Főhősünk Argonus, egy fiatal történész, egyúttal a Jasont segítő hajós, Argus fia, aki az Argo fedélzetén kel útra, mígnem a veszedelmes szirének éneke miatt zátonyra nem futnak egy különös szigeten. A hajótörés csak a kisebbik probléma, mert mire Argonus magához tér, már ő az egyetlen túlélő, mivel társai kivétel nélkül kővé dermedtek – ahogy a sziget teljes lakossága is. Argonust maga Pallasz Athéné keresi fel, hogy segítségét kérje a katasztrófa helyrehozásában – útja során azonban hősünk szembekerül a görög mitológia számtalan teremtményével, és szövetkeznie kell különböző istenekkel is, hogy teljesíthesse feladatát.

ISTENI ISMERETTERJESZTÉS

Műfaját tekintve az Argonus átmenet egy belső nézetes sétaszimulátor és egy könnyebb kalandjáték között. A haladáshoz ugyan kulcsfontosságú a különböző tárgyak begyűjtése, majd azok használata a megfelelő alkalmakkor, ám ez jellemzően nem túl megerőltető feladat. Amíg alaposan átkutatunk minden helyszínt, és figyelünk az egyértelmű jelzésekre, például Athéné fehér baglyára, amely mindig a következő megoldandó feladatunk helyén vár ránk, szinte képtelenség elakadni. A Zojoi csapata fokozottan ügyelt rá, hogy játékuk tartalmazzon mindent, ami csak várható tőlük – többek között hidrákat, gorgókat, küklopszokat, isteneket, sőt hárpiákkal csatázó csontvázakat. De még a prezentációhoz is olyan igazi veteránokat szerződtettek le, mint Rick Douglas zeneszerző, illetve narrátorként Betsy Brantley színésznőt. Utóbbi hangját ráadásul különösen igénybe vették, ugyanis amellett, hogy a játékvilág minden lényeges eleméhez narrációt olvasattak fel vele, egy komplett audiobookot is felmondattak, amely DLC-ként szerezhető be, és gyakorlatilag egy mellékelt végigjátszás szerepét tölti be.

ATHÉNA NÉNI, KÉREM!

Ám gyakran még Brantley és Douglas munkája sem menti meg az Argonust egy általános problémától – az üresség érzésétől. A játékvilág eleve nem a legszebb, ám szinte mindenhol kővé dermedt emberekre vagy kommunikációra képtelen lényekre bukkanunk, esetleg épületekre, amelyek csak Brantley néhány másodpercnyi narrációjának szolgálnak színhelyül. Minden izgalmasabb, látványosabb részre jutott kettő, amikor úgy éreztem, mintha nem is egy kalandjátékban lennék, hanem valamilyen ingerszegény virtuális oktatóprogramban, melynek célja a görög mitológia és mindennapok beható ismertetése. Ez pedig hosszú távon oda vezetett, hogy bár összességében tetszett az alapötlet, a történet, egy-egy jelenetet a készítők kimondottan eltaláltak, ám közöttük néha – különösen, ha az adott feladat megoldásához a sziget töltőképernyőkkel tagolt részei között is ingáznom kellett – nem sok ingerenciát éreztem arra, hogy a történet végére érjek.

> HIÁBA AZ IZGALMAS ALAPANYAG ÉS AZ ELSŐ OSZTÁLYÚ NARRÁCIÓ, AZ ARGONUS VILÁGA ELÉG ÜRESNEK HAT.

ÉRTÉKELÉS

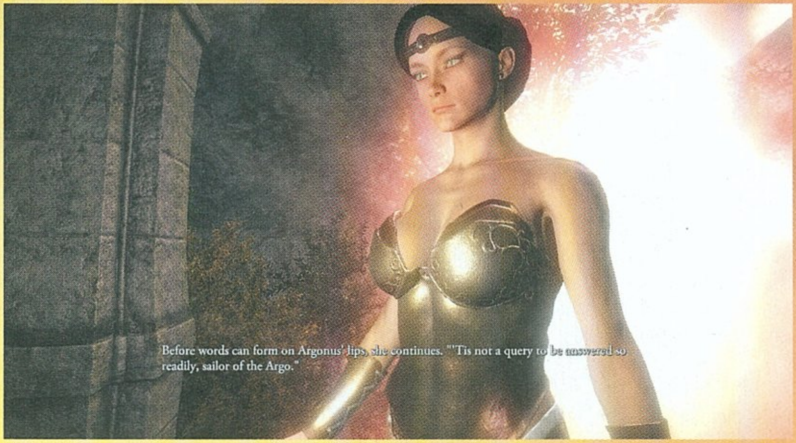
Számtalan kiváló ötlet és lelkiismeretes munka, számos pontján mégis annyira ingerszegénynek éreztem, hogy nagyon nehezen tudtam csak motiválni magam a végigjátszáshoz.

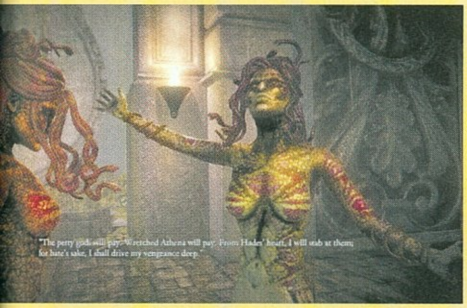
TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Hangulat, történet, narráció.

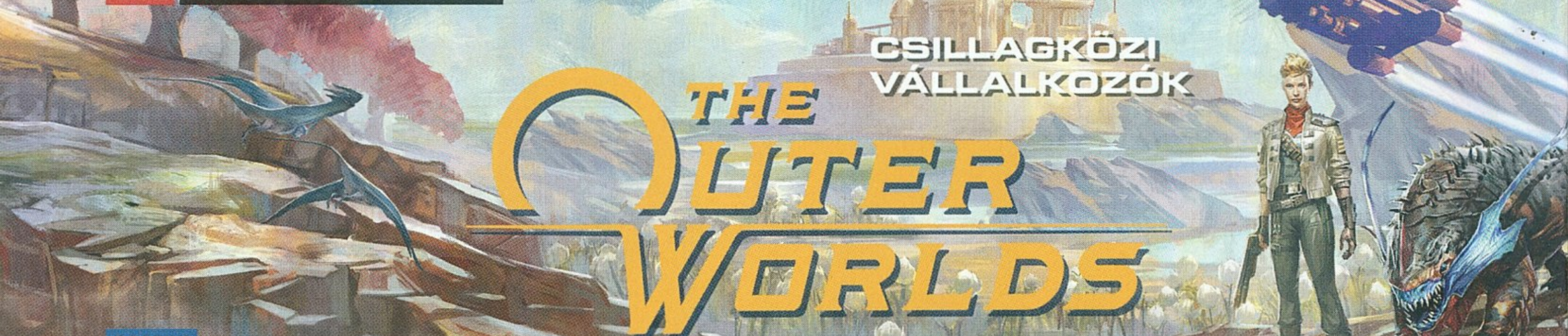
KONTRA
Üresnek, kopárnak érződő játéktér, néha indokolatlanul hosszú oda-vissza rohanás egy-egy fejtörő megoldásához.

70%





Unatkozol? Gondolj bele, milyen lehet ennek a kővé vált szerencsétlennek, aki a szintén kővé vált haverját kénytelen bámulni...



THE OUTER WORLDS

CSILLAGKÖZI VÁLLALKOZÓK

ADATOK

KIADÓ **PRIVATE DIVISION** – FEJLESZTŐ **OBSIDIAN ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **RPG** – MEGJELENÉS **2019.10.25.** – ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 700 FORINT.**

[ÍRTA **DZSÉJT**] Az Obsidian 16 év alatt rengeteg tapasztalatot gyűjtött az RPG-k terén. Elég csak a Knights of the Old Republic 2-re, a Fallout: New Vegasra vagy a Pillars of Eternityre gondolni, és tudjuk, hogy ha ők készítenek szerepjátékot, akkor nincs különösebb okunk félni. És erre a The Outer Worlds sem cáfol rá.

Képzeljünk el egy világot, amiben az emberiségnek sikerült elhagynia a Földet és megtelepedett a csillagok között, ám ezt csak úgy tudta megvalósítani, hogy az irányítást megacégeknek adta át. Ők aztán beruháztak nemcsak a fénysebesség legyőzését lehetővé tevő ugróhajtóműbe, de megvásároltak olyan naprendszereket is, mint a Halcyon. El is indítottak ide egy hatalmas kolonizációs hajót, a Hope-ot, ám ez a ladik elveszett az űr végtelen sztrádáján.

Mit ad isten, egy őrült tudós több mint fél évszázaddal később rálel, és az első dolga az, hogy felkeltse, majd elrabolja az egyik utast – eme névtelen hős bőrébe bújhatunk bele, aki aztán rászabadulhat a Halcyon-rendszer bolygóira és űrállomásaira, s felkavarhatja a vállalatokat egybefogó Testület addigi békés, jövedelmező életét.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Mint minden RPG-ben, úgy kezdő lépésként itt úgyszintén beállítjuk a hősünk attribútumait. Az Outer Worlds valószínűleg ismerős lesz ezen a téren (is), főleg, ha játszottál már az újabb Falloutok valamelyikével. A szokásos külső jegyek meghatározása és a mindenhonnan ismerős skillek beállítása mellett karakterünknek kiosztt-hatunk két szintlépésenként egy perket, ezekkel rásegíthetünk például hősünk mozgási sebességére, célzási képességeire, vagy, ha úgy tetszik, akár a tatyója méretét is megnövelhetjük vele, hogy több lootot vihessen magával.

Mindez nem ismeretlen, ami viszont újszerűen hat, az a flaw. Ez bizonyos kritériumok teljesülése után azonnali és végleges negatív hatást fejt ki a karakterre. Például, ha tiltott övezetben sokszor lefülelnek minket, akkor hősünk paranoid flaw-t kap, ennek hála a személyiségi attribútumai (meggyőzőképesség, megfélemlítés, vezetői képességek) 1 ponttal csökkennek, cserébe viszont soron kívül bezsákolhatunk egy perket, ha akarjuk, merthogy a legnehezebb fokozatot leszámítva a flaw-oknak opcionális az elfogadása.

A SZABADSÁG EREJE

Ha túlvagyunk a karaktergeneráláson, jöhet a kaland. Az őrült tudós számunkra kezdetben ismeretlen okból ledob egy bolygóra, hogy ott találkozzunk egy kapitánnyal, akivel közösen megválthatjuk a világot. A találkozó kicsit félresikerül – az említett kapitány meghal –, szóval a világmegváltást egészségügyi és technikai okokból elnapoljuk, és első feladatként frissen szerzett űrhajónkat, az Unreliable-t kell űrképes állapotba hozni, lehetőleg azelőtt, hogy parkoló bírságot kapnánk. Nem vicc, tényleg megbírságolhatnak minket, amennyiben magunkra vállaljuk a hajó kivasalt kapitányának személyazonosságát és/vagy nem hazudjuk azt, hogy munkaügyi ellenőrök vagyunk.

Ez a játék első 10-15 percében lezajló rövid kis eseménysor jól ráhangol minket az Outer Worlds világára. Igen, eme játék nyomokban Borderlandset tartalmaz, a Fallout őst pedig le sem tagadhatja. Az Obsidian e programok nyomdokaiban haladva épített fel egy olyan sci-fi világot, ami nem mentes az abszurditástól és a fekete humortól, de nem olyan harsány, mint az említett játékok, és bár itt is a felhőtlen szórakoztatáson van a hangsúly, mégis képes finoman érinteni komoly témákat.

Miközben a miniatürizáló fegyverrel vidáman lövöldözünk az állatokra vagy éppen a fosztogatókra, vagy a lángpallosunkkal kaszabolunk le mindenféle robotot, olyan városokban járunk, ahol a lakókat a vállalatok

büntetik, ha egy társuk öngyilkos lett, mert az céges tulajdon megrongálásának számít. Vagy találkozunk egy hatalmas hold maszkot viselő figurával, aki folyamatosan reklámokat idézve beszél, de ez csak addig vicces, amíg rá nem jövünk, hogy éjjel-nappal viselnie kell azt az izét a szerződése miatt.

És a legjobb az Outer Worldsben az, hogy ez nem a végletek játéka. Nincs olyan, hogy két döntésből az egyik jó, a másik rossz, aztán szevasz. Ha meghozzuk a morálisan szürke zónába eső döntést, akkor utána folytatódik az események sora, így egy vesztettnek látszó helyzetből akár még békés tárgyalással is kihozhatjuk a legjobbat. Lehet, hogy fel kell számolnunk egy települést a céljainkért, de megmenthetjük a közösséget anélkül, hogy komoly árat kéne fizetniük. Vagy mehetünk a saját fejünk után, semmivel sem törődve, senkire sem hallgatva, elárulhatunk vagy megölhetünk bárkit, aki nem tetszik, ugyanis az Outer Worldsben a csapattársakat leszámítva senki sem halhatatlan, és a gyilkosság nem okoz Game Overt.

Viszont minden tettnek van következménye, akár jófiút, akár rosszfiút alakítasz. Karakterünk reputációját a játék városokra és cégekre lebontva méri, és természetesen annak függvényében változik, hogy ártottunk vagy használtunk az adott intézménynek.

Alternatív világ

Az Outer Worlds valójában egy alternatív világban játszódik, ami 1901-ben vált el a miénktől. A valóságban ebben az évben egy anarchista, bizonyos Leon F. Czolgosz merényletet követett el William McKinley, az Amerikai Egyesült Államok 25. elnöke ellen. Az elnök nyolc nappal élte túl a támadást, aztán belehalt a fertőzésbe, így az akkori alelnök, Theodore Roosevelt lépett a helyébe, aki elnöksége alatt egy trösztellenes törvény alapján vizsgálatot indított a három legnagyobb vasúttársaságot és sok kisebb vasúti céget tömörítő J. P. Morgan Northern Securities Companys ellen. A vizsgálat eredményéül Amerika akkori legnagyobb részvénytársaságát feloszlatták, az együttműködő cégek újra önállóvá váltak. Nos, ez az esemény nem következett be az Outer Worlds világában, ugyanis McKinley nem halt meg, Roosevelt pedig emiatt nem lett elnök, így létrejöhetett az a hatalmas társaság, amit a játék történetének idején, 2355-ben Halcyon Holdings Corporationnek hívnak, és egy egész naprendszert ural.

TIPPEK, TRÜKKÖK

SZERELŐK GYÖNGYE

Ahogy azt a cikkben írtam, a páncélok és fegyverek iszonyú gyorsan amortizálódnak. Bár ezt perkökkel lehet javítani, még így is sok időt fogsz javítással tölteni. A legjobban akkor jársz, ha már a játék elején feltornászod a Tech csoporton belül az Engineeringet az első szintre, mert akkor te magad helyben megjavíthatod a cuccaidat, nem kell elvinni szakikhoz, akik lehet, hogy más bolygón vannak.

HAGYD A PIACOT!

A játékban rengeteg dolgot lehet gyűjtögetni, de a felének sincs igazi haszna, ahogy az az RPG-kben lenni szokott. Az ember ilyenkor általában hajlamos eladni a felesleget, de ebben a játékban a fegyvereket és páncélokat sokkal jobb szétszedni, így hozzájuthatsz a javításukhoz szükséges alkatrészekhez anélkül, hogy költenél rájuk. A junk cuccok eladásából pedig kényelmesen eltarthatod magadat.

TŰZHARC HELYETT BELHARC

Bár a 2300-as éveket írjuk, és van mindenféle lőfegyver, miniatürizáló és szénné égető egyaránt, ebben a játékban mégis a szúró és vágó fegyverek a legerősebbek. Szóval, még ha nem is részesíted ezeket előnyben, mindig érdemes egyet a kezed ügyében tartani, mert sok bajból kihúzhatnak. Ha pedig kifejezetten a pengékre akarsz szakosodni, akkor érdemes a lopakodásra is rágyúrni.

PÁNCÉLT FEL!

Ha már lopakodásra adod a fejed, akkor érdemes lesz odafigyelni a páncélra is. A heavy armor ugyanis rengeteg sérüléstől képes megóvni, ám képtelenség lopakodni benne. Jobb, ha ilyenkor könnyű vértezetet viselsz, és arra is figyelj oda, hogy a veled settenkedő társakon is inkább az legyen. Kellemetlen, ha azért buksz le, mert nem az alkalomhoz illően öltözködtél, vagy a többiek csörömpölnek.

VISELKEDJ OKOSAN!

A játék olyannyira nem szab határokat, hogy akár az egészet végigviheted szólóban, de, ha nem vagy magányos farkas típus, akkor mindig elkísérhet két bajtárs. Ezek viselkedését a saját adatlapjukon szabhatod testre. Meghatározhatod, hogy milyen fegyvert részesítsenek előnyben, milyen távolságról kövessenek, vagy hogyan viselkedjenek ellenség közelében. Plusz harc közben is osztogathatsz nekik parancsokat.

NE ÖLDÖKÖLJ!

Bár az Obsidian szinte bárkit megölhetővé tett, azért nem javallom, hogy tömegmészárossá válj. A reputációd ugyanis nagyon meredeken elkezd ilyenkor zuhanni, mert a féktelen gyilkosokat sehol sem látják szívesen. Szinte biztos, hogy a helyi hatóság azonnal rád támad és bár az MI nem lenne képes egy sakkjátszmát megnyerni, de túlerőben úgy elgyúrnak, mint úthenger az aszfaltot. Szóval csak óvatosan!

A SZÓ EREJE

A játék nem csak tűz- és vágófegyverekben kínál széles palettát, de még a szavaink is hatásos eszközök lehetnek a harcban. Fokozottan ajánlott a beszélőkénkre rágyúrni, ugyanis így rengeteg opció nyílik meg a párbeszédek közben: megfélemlíthetjük vagy meggyőzhetjük ellenfeleinket, de akár hazudhatunk is. Sok viszály elkerülhető csicsergéssel, ami hosszú távon több hasznot nyújt, mint az esztelen lövöldözés.

A való világ vállalatai

Kicsit ironikus, hogy miközben az Outer Worlds arról szól, hogy a lelketlen nagyvállalatok kiszipolyozzák az embereket, magát a játék fejlesztését és kiadását is beárnyékolja ez a téma. No, persze távolról sem olyan vészes a helyzet, mint a programban, de miközben az Obsidian ezen a játékon dolgozott, a Microsoft szőröstül-böröstül felvásárolta őket. Azonban a kiadási jogokat nem tudták megszerezni, így az Outer Worldsöt a konkurencia, a Take-Two egyik leányvállalata, a Private Division adta ki. Mindezt tovább cifrázza, hogy az Epic Games ezt a játékot is elhappolta a Valve elől, így Steamen csak egy év múlva vehetjük meg, addig be kell érnünk az Epic Games Store-ral vagy a Microsoft Store-ral.

TÁRSAK A BAJBAN

Egy RPG-nél fontos, hogy elhiggyük: ez a világ létezik. Az Outer Worlds egész jól teljesít ezen a téren, bár annyira nem bámulatos, mint például a Witcher 3, ennek ellenére jól fest. A városok lakóival szóba elegyedhetünk, általuk szépen-lassan megismerjük ezt a reklámokkal és cégszabályokkal üzemelő világot, amiben két különös vallás is nagy szerepet játszik.

Kalandjaink közben persze a legtöbbet az Unreliable fedélzetére vehető hat, érdekes és szerethető csapattag segíthet. Azon túl, hogy fegyvereik jó szolgálatot tesznek a harcokban, küldetésekkel és információkkal látnak el minket. Törődésünket meghálálják, ám, ha szemétkedünk velük, előbb-utóbb faképnél hagynak – már ha nem mi hajítjuk ki őket előbb. Mellettük pedig ott van maga az Unreliable, amit alaposan kidekorálhatunk összeszedett kacatokkal, ráadásul ADA, az MI maga is egy üde színfolt, néha nehéz eldönteni, hogy szarkasztikus vagy szimplán ostoba.

EREDETISÉGBŐL HIÁNY VAN

Mert ebben a programban szinte mindent lenyúltak valahonnan. Listába lehetne szedni, hogy miből merített ihletett az Obsidian. Már említettem a Falloutot és a Borderlandset, de – főleg a hangulatban – tetten érhető a Knight of the Old Republic is.

Persze jótól nyúlni nem szégyen, de azért a fejlesztők néha már a pofátlanság határát kezdték súrolni. Például romhalmaz űrhajónkra felvehetjük a mindig vidám, fiatal nőt, aki született szerelő, de csatlakozhat hozzánk egy rejtélyes múltú, a bűnözésben meglepően jártas lelkész is. Szinte mázli, hogy a hajót nem lehet átnevezni, mert tuti ráággattam volna a Serenity nevet.

Az Outer Worlds sajnos grafikában sem erős. Mozgásban tűrhető, vannak egész szemrevaló pillanatai, a meglátogatható helyszínek pedig kellemesen változatosak, de összességében nem üti meg a 2019-es szintet. Emellett az akció rész sem az igazi. Mesterséges intelligencia mintha nem is lenne, a legelemibb dologra képes csak: fedezékből lőni vagy lerohanni, így ellenfeleink nem jelentenek túl nagy kihívást, és a dolgunkat még a Tactical Time Dilationt is megkönnyíti, amivel lényegében lelassíthatjuk az időt. Ez amúgy a Fallout 3-ban megjelent V.A.T.S. rendszernek felel meg, csak itt valós időben célozhatunk, és pár másodpercig működik, utána újra kell töltődnie.

Pedig a fejlesztők próbálták nehezíteni a dolgot az említett flaw-okkal, illetve azzal, hogy a fegyverzet és a páncélzat amortizálódik, de ez utóbbi kezdetben inkább fárasztó, később pedig már idegesítő elem.

AZ ŰRHAJÓS VÁLASZTÁSA

A fentiekből már leszűrhető, hogy az Outer Worlds nem lesz a következő Mass Effect vagy Witcher 3, ilyesmit nem szabad elvárni tőle, ugyanakkor apróbb hibái ellenére ez egy jó játék, amivel öröm játszani. Képes komoly témákat érinteni úgy, hogy közben nem süllyed letargiába, végig fennmarad a feel good érzés, és bár nem fog mély nyomokat hagyni bennünk, azt sem fogjuk bánni, ha rászánjuk az időnket.

ÉRTÉKELÉS

Remek kikapcsolódást nyújtó RPG klasszikus elemekkel és egy érdekes, bár részleteiben ismerős világgal.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Ízig-vérig RPG remek világgal, nagyszerű hangulattal, könnyed, néha elgondolkodtató történettel, és mindez feledteti, hogy...

KONTRA
...a program egyetlen részletében sincs eredeti ötlet, emellett a grafika kissé elavult és a harcrendszer sem kínál kihívásokat.

83%

Annyira érzem az űrzsiványságot a véremben, hogy képes vagyok egy űrhajót is fegyverrel megtámadni, hátha van valami aprója.

MESE BARÁTSÁGRÓL, KALANDRÓL ÉS VÉRBOSSZÚRÓL

[ÍRTA **STEELSAINT**] AZ IDEI OKTÓBER EGYIK LEGIZGALMASABB RADAR ALATTI MEGJELENÉSE KÉTSÉGKÍVÜL AZ INDIVISIBLE. A LAB ZERO GAMES CSAPATÁTÓL ÉRKEZŐ AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK ELSŐ PILLANTÁSRA GYÖNYÖRŰ, RAJZFILMEKET IDÉZŐ GRAFIKÁJÁVAL TŰNIK KI AZ ŐSZI JÁTÉKDÖMPING FELHOZATALÁBÓL, DE VAJON MENNYI ÉRTÉK LAPUL A REMEK KÜLSŐ MÖGÖTT?

ADATOK

KIADÓ **505 GAMES** – FEJLESZTŐ **LAB ZERO GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.10.08.** – ÁR **GOGON 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 200 FORINT**

Vannak azok a játékok, melyek már első pillantásra kitűnnek a tömegből, és az Indivisible pont ilyen cím. A Lab Zero Games legújabb alkotása ugyanis csodaszép, rajzfilmeket idéző grafikát kapott, így elég pár képernyőképet megnézni róla, és az embert egyből elkapja egyfajta meseszerű hangulat. A kérdés már csak annyi, hogy a gyönyörű külső milyen játékot takar?

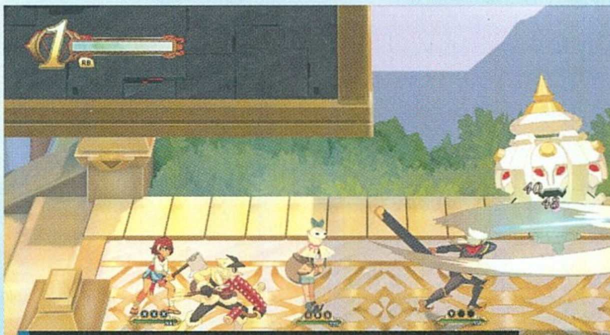
APJA LÁNYA

Történetünk főhőse Ajna, egy fiatal, heves természetű lány, akit megözvegyült apja nevel egy békés falucska szélén, idilli életüknek azonban vége szakad, mikor a falut lerohanják és felégetik Lord Ravannanar katonái. A rajtaütés során Ajna apja odaveszik, és a lány is csak azért élheti túl a támadást, mert az utolsó pillanatban feléled benne egy ősi és misztikus erő, így képes magába nyelni apja gyilkosát, Ravannanar egy fiatal tisztjét. A két ifjú innentől kezdve kénytelen együtt létezni, és mivel Ajna kezében van az irányítás, felkerekednek, hogy bosszút álljanak a falu felégetését elrendelő hadúron. Ez azonban, mondanunk sem kell, közel sem lesz ilyen egyszerű.

Szerencsére azonban nem kettesben kell boldogulnunk a feladattal, hiszen ahogy haladunk előre a történetben, úgy csapódnak majd hozzánk az újabb és újabb társak. Ezek mindegyike elég karakteres figura, saját szinkronnal és jellegzetes stílussal, ennek köszönhetően pedig a köztük zajló párbeszédek is igen szórakoztatóak, változatosak.

AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK-PLATFORMER

Az Indivisible játékmenete alapból egy 2D-s platformerre hajaz: oldalnézetben navigálhatjuk Ajnát a viszonylag csőszerűen felépülő pályákon, az akadályokat pedig becsúszással, falak közti ugrálással vagy megbízható baltánkkal és később elérhető lándzsánkkal küzdhetjük le. És bár érződik, hogy a fejlesztők próbáltak csavarni párat a jól ismert recepten, végül az esetek túlnyomó többségében (így is arra megy ki az egész platformozás, hogy milyen ügyesen tudunk ugrálni a falak között. Éppen ezért a játéknak ezen szakaszai egy idő után sajnos unalmasak és repetitívek lesznek.



Az egyik dolgozik, a többi meg csak áll és néz csípőre tett kézzel, vagy szerszámmal a kezében. Mintha egy építkezésen lennénk...

ÉRTÉKELÉS

Az Indivisible egy gyönyörű grafikával felvértezett alkotás, melyben bár a platformer részek nem túl változatosak, ezt a hiányosságot ellensúlyozza a remek harcrendszer.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A grafika egyszerűen remek, ahogy az egyes karakterek személyiségét és szinkronját, valamint magát a harcrendszert is nagyon eltalálták a fejlesztők.

KONTRA

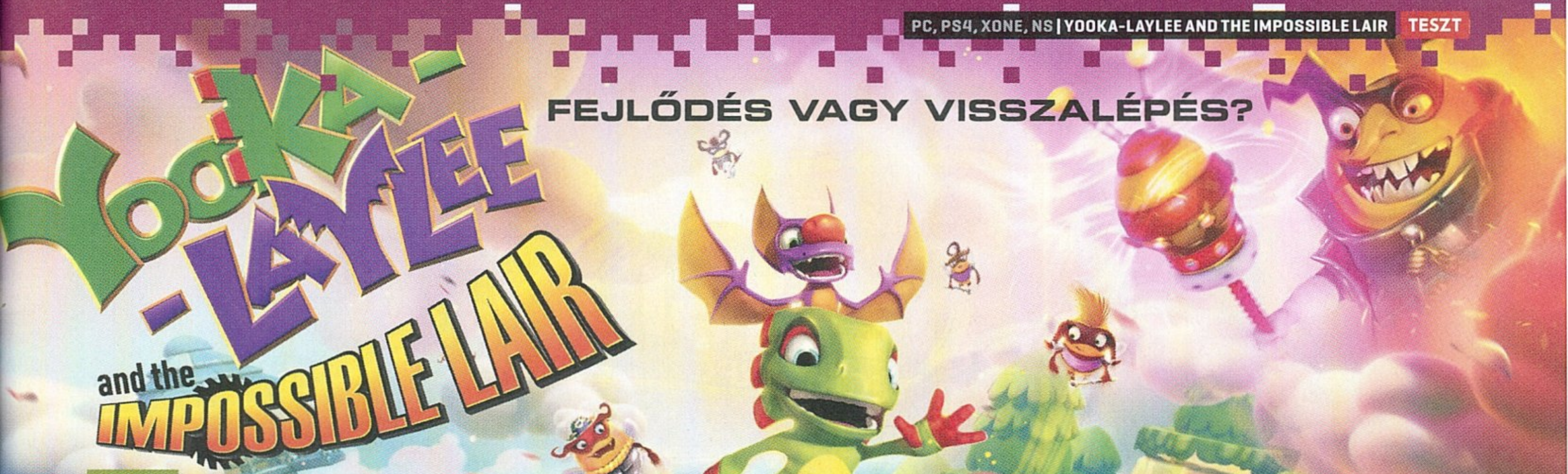
A platformer részek hosszú távon bizony unalmasak, és azért a játékidőnek egy jelentős részét ezek teszik ki.

85%

Ezeket a gyengébb részeket viszont hamar feledteti velünk az Indivisible remekbe szabott harcrendszere. Az összecsapások elején négyfős csapatunk szépen, rendezetten felállt az ellenféllel szemben, akárcsak egy JRPG-ben, maga a harc azonban nem körökre osztva, hanem valós időben zajlik. Alapvetően minden karakterünkhöz egy gomb tartozik, ezzel támadunk és védekezünk, az egyes csapásokat pedig az analóg karral (egy kontroller használata NAGYON erősen ajánlott) tudjuk módosítani, a különféle speciális mozdulatokról és kombókról nem is beszélve. Végeredményül egy igen összetett és szerteágazó harcrendszert kapunk, melyhez idomul az ellenfelek sokszínű felhozatala is. Van például olyan szörny, akinek a védelmét le kell bontani pár speciális mozdulattal, mielőtt komolyabban odacsapnánk, de az sem ritka, ha valakit egy bizonyos típusú támadásunk gyógyít, nem pedig sebez. Az egyes szakaszok végén pedig rendre ott vár minket egy-egy főellenfél is, akinek a lenyomása minden esetben kellemes kihívást jelent.

INDULHAT A KALAND?

Az Indivisible tehát egy abszolút szórakoztató játék, és bár a platformer részek hosszú távon unalmasak lehetnek, ezt a hiányosságát remek kinézetével és az izgalmas, összetett harcrendszerével bőven ellensúlyozza. Aki csak egy kicsit is kedveli az akció-szerepjátékok világát, az nyugodtan tegyen vele egy próbát, mert nem fogja megbánni.



Yooka-Laylee and the Impossible Lair

FEJLŐDÉS VAGY VISSZALÉPÉS?

ADATOK

KIADÓ **PLAYTONIC GAMES** – FEJLESZTŐ **TEAM17** – MŰFAJ **PLATFORMER** – MEGJELENÉS **2019.10.08.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ AZ ALAPKIADÁS, KB. 10 000 FT, PS STORE-BÓL 8 990 FT.**

[IRTA BÖJTI] **2 és fél év után tért vissza a Donkey Kong Countryhoz és a Rare-hez is kapcsolódó Playtonic Games, hogy a kaméleon Yooka és a denevér Laylee ugrálós, idegőrlő kalandjai folytatódjanak. És míg a 2017-es, 3D-s előzményért nem kifejezetten voltam oda, nos, a folytatás a látszólagos visszalépés mellett sem vall szégyent. Merthogy D-ből kevesebb jutott, mókából már annál több.**

Két dolog biztos: az egyik, hogy imádom az úszós pályákat, a másik pedig, hogy írásban általában nehezen jön át az irónia.

D-k terén meg természetesen nem a kosarakra gondolunk (nem, cáfolom a vádat, a férfiak sem csak „arra" gondolnak), hanem inkább a dimenziókra, amik valamiért úgy élnek a fejlesztők fejében, mint az az összetevő, amiből minél több van, annál jobb lesz a végtermék. Hmm, most akkor van, aki mégis a kosarakkal keveri a dolgot? Na, mindegy, szóval hiába költözött az egykoron patinás fejlesztői lángelme új ikerpárja 3D-be, egyszerűen nem olyan lett a végeredmény, mint amit a Donkey Kong Country után akár egy Nintendo-rajongó is elvárt volna. De hogy milyen lett a legfrissebb epizód, ami a „lehetetlen fészek/odú" mélyére vezeti páratlan párosunkat? Az majd teszik a különböző pályákat, amiket aztán 2,5 dimenziós körítés mellett tisztítanak meg. Egymást segítve extra támadásokkal és mozgásokkal is bírnak, de az első sebzés hatására egyedül maradó Yookaként sincs nagy gond, mert Laylee visszahívható, meg egyébként is gond nélkül teljesíthető a megmaradt pályarész, maximum jobban oda kell figyelnünk. Persze gyűjtögethetünk mindenfélét, helyszínenként öt speciális érmére is rálelhetünk, amiből pedig minél többet érdemes összeszedni, merthogy a továbbjutás is néhol ettől függ (a térképen fizetni kell egy-egy az utat lezáró falnál).

Ami pedig a legfontosabb: miközben a pályák is kellően változatosak, minden

Az oldalnézetes megvalósítás visszalépésnek tűnhet, de nekünk sokkal jobban bejött az Impossible Lair, mint a 3D-s első rész.

a cikk végén derül ki, de támpontként annyit elárulhatok, hogy hiába van féllel kevesebb D, ez a végeredmény esetében egyáltalán nem okoz hiányosságot.

MÉH-TELENÍTÉS

Történetből sokat azért ne várjunk, mert ismét Capital B, a gonosz nagyvállalati vezér tér vissza, hogy speciális eszközével megbolondítsa a királynő alattvalóit, ezzel birizgálva a kaptártudatot, majd a címben elhelyezett Impossibble Lair mélyére rejtőzve gonoszkodik, minthogy a Gru-klónnak kizárólag ez a dolga. A királynő persze Yooka és Laylee segítségét kéri, akik egyből neki is állnak a menetnek, miszerint egy 3D-s, szépen kidolgozott térképen izometrikus nézetben haladva elérhetővé megszokott klisét megtapasztalhatunk a víztől és tűztől kezdve a csapdákig, meg az egyre veszélyesebb ellenfelekig, azért sikerült egy kevéske fűszerrel megbolondítani a bevált összetevőket. A térképen haladva folyton ügyességi, logikai részek várnak, titkos járatokat nyithatunk meg, speciális karakterekkel beszélgethetünk, emellett még arra is jutott kreatív energia, hogy a pályákat egy-egy jól és jókor felhasznált eszközzel megváltoztatva alternatív módban is bejárhassuk. Mivel pedig minden „misszió" végén egy kiszabadítandó méhkatona vár, ezzel duplázzuk a sereget, sőt vannak titkos kijáratok is, amikkel akár hármat is összeszedhetünk. Hogy mire kell a méhsereg? Nos, a címszereplő helyszín a gonosztevővel igazi embert próbáló feladat,

ÉRTÉKELÉS

Nagyon jó kis platformer, ami végre nem ragaszkodik a 3D-hez, hanem az új ötletekért és extra tartalmakért cserébe simán lecseréli azt a 2,5 dimenzióra.

TALÁLAS: **84%**
TARTALOM: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Színes és szagos platformer élmény, szerethető karakterekkel, ötletes pályadizájnnal és térképpel, egy csomó titokkal és megszerezhető bónusszal.

KONTRA

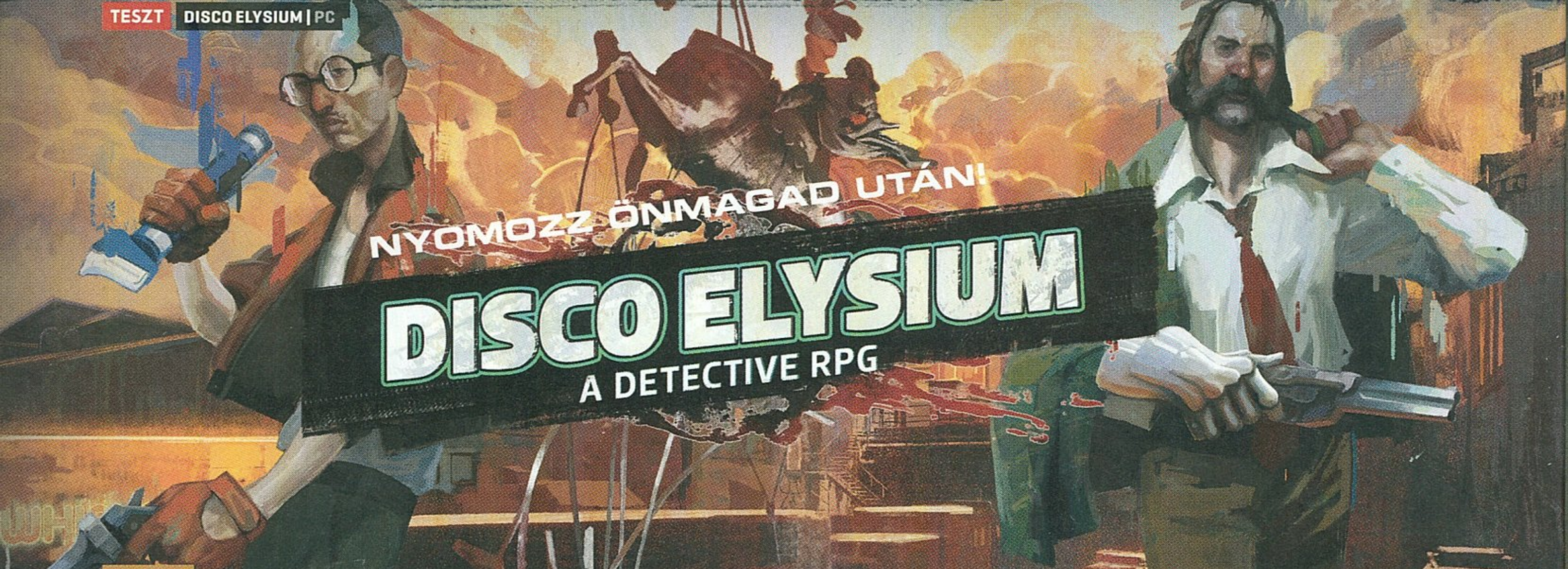
Nincs semmilyen többjátékos tartalom, emellett az igazi átütő erő és valóban nagy újítás is hiányzik, plusz nekem az ellenfelek sem maradandóak.

85%

így minden egyes méhünkre szükségünk lesz, elvégre ők adják az extra védelmet, így pontosan annyi plusz „pajzzsal" rendelkezünk, ahányan beálltak már a csapatunkba.

JOBB EZ ÍGY

Mármint fél D-vel kevesebbel. Merthogy sokkal szebb és stílusosabb az összkép, egyszerűen jó ránézni a színes hátterekre és karakterekre, emellett a játékmenet is jobban érvényesül a gyűjtögetéssel és egyre nehezedő kihívással. Az Impossibble Lair lényegében az endgame tartalom, ezzel maga a platformer műfaj is bővült kicsit, miközben a szavatosságot tovább húzza a rengeteg bevethető, megszerezhető és megvásárolható lötty, amiknek hála Game Boy-külsőt és felbontást használhatunk, nehezítéseket vehetünk igénybe, megfordíthatjuk a nézetet és hasonló mókákkal bolondíthatjuk meg az összképet. Szóval van itt minden, és bár a játék maga alapvetően egy remekmű is lehetne, valahogy az igazi átütő erő hiányzik belőle. Így „csak" egy nagyon jó, változatos platformer az eredmény, néhány remek ötlettel, de még így is kifejezetten szerethető és ajánlható.



DISCO ELYSIUM

ADATOK

KIADÓ **ZA/UM** – FEJLESZTŐ **ZA/UM** – MŰFAJ **SZEREP, KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.15.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 200 FORINT.**

[IRTA TENEBRA]

Napjainkban a régi vágású szerepjátékok reneszánszukat élik, annak pedig kiváltképp örültünk, hogy a Torment: Tides of Numenera képében a rendkívül egyedi Planescape: Tormentnek is elkészült a szellemi folytatása. Idén egy észt fejlesztőstúdióban újabb örökös született, és Disco Elysiumnak hívják.

A kiváló Planescape: Torment szellemi örököse, a Torment: Tides of Numenera, eredeti világával és sztorijával nagyon megfogott, de az észt fejlesztésű Disco Elysium még ennél is eredetibb, izgalmasabb és komplexebb, bár örökölte elődjei néhány defektusát is. Persze nem is vártunk kevesebbet a ZA/UM-tól, amelynek tagjai elsősorban művészek, élen Robert Kurvitz íróval és dizájnerrel, aki „civilben" szépirodalommal és zenével foglalkozik. Kurvitz és társai nem pusztán zseniális, hanem briliáns sztorit hoztak össze. Az alapszituáció persze sokszor látott klisé: névtelen, amnéziás hősünk egy hotelszobában ébred fel majdnem pucéran, másnaposan, és csak a szobája előtt dohányzó rejtélyes nőtől tudja meg, hogy hivatásos nyomozó. Majd az étteremben ácsorgó Kim Kitsuragi hadnagy integet neki, mivel elvileg együtt dolgoznak egy gyilkossági ügyön, merthogy a hotel udvarában meg egy zsoldos hullája lóg, akiről lelopták páncélzettje nagy részét. Úgyhogy a feladat adott: ki kell derítenünk nemcsak azt, hogy ki ölte meg a zsoldost, hanem azt is, hogy kik vagyunk.

Az alapszituáció sok játékból (így például a Planescape-ből) ismerős, de ne ítéljünk elsőre, mert nagyon komoly társadalmi, politikai és erkölcsi kérdések merülnek fel a Disco Elysiumban. Fantáziavilágról van szó, ám ezen keresztül mégis a mi 20. századi kelet-európai térségünk közelmúltja elevenedik meg fasizmussal, kommunizmussal, bukott rendszerváltással (a történelmi vonatkozásokról dobozos írásunkban olvashattok). Emellett a piszkosul erős atmoszférájú helyszín a skandináv bűnfilmek sötét-fagyos miliőjét idézi: a kitalált Revacholban, Martinaise kisvárosában és annak lepukkant tengerparti halászfalujában tavasz elején járunk, amikor még a hó is beköszön. Szervezetünk, a korrupt rendőrség (RCM) az elnyomó hatalmat képviseli, a Wild Pines nevű vállalat és az ellene sztrájkot szervező, szakszervezetnek álcázott bűnbanda pedig egyaránt a drog és az alkohol rabságába hajszolt munkások és a lecsúszottak vérét szívja. Lehetőségünk van segíteni az embereken, de a Disco Elysiumban bármelyik oldalra állunk, annak biztosan lesznek negatív következményei is.

NYOMOZÓS KATARZIS

Nem véletlen, hogy hősünk külseje adott, és csak az alaptulajdonságait és skilljeit választhatjuk meg. Mi nem, de mások nagyon is tudják, kik vagyunk: egy alkoholista szar alak, aki sok rosszat tett kollégáinak és Martinaise lakóinak is. Ám mindenre van magyarázat, és mint azt Robert Kurvitz megígérte a Gurunak adott interjúban (2019/01), a sztori vége igazán katartikus nemcsak a nyomozás eredménye, hanem hősünk múltjának megismerése miatt is. Biztosan sokan fogtok borzongani és könnyezni is, mert a ZA/UM alkotói keresztül visznek minket a pokol legsötétebb bugyrain, hogy készek legyünk szembe nézni a Menny vakító fényével. Nekem csupán a gyilkossági szál lezárásával voltak problémáim, mert a végére túlcsavarták a sztorit, illetve nem volt szerencsés a végig csak lebegtetett fantasztikumot az utolsó órában behozni ebbe a kemény, valóságszagú, bár szürreális álomjelenetekkel tarkított történetbe.

A VILÁG LEGJOBB DETEKTÍVE?

A ZA/UM a nagyon komplex sztorit szinte sallangmentesen összefésülte a Tormentet idéző

Ez nem játék, ez a történelem!

A játék fantáziavilágában rá lehet ismerni a 20. századi történelmére. Revachol múltjában volt egy forradalom, illetve egy kommunista rendszer, ami csúfosan megbukott. Az egyik veterán leírása szerint éppen azért, amiért a szovjet modell is: mert totalitárius diktatúrába fordult át, mert megmásították a nagy gondolkodó, Kras Mazov (Karl Marx fiktív mása) elveit. De az erőszakos rendszerváltás után kialakult, jobboldali kapitalista rendszer (amit a Moralintern nevű vallási fanatikus párt irányít) sem jobb a kommunista diktatúránál. Egy betépett zálogházas fickó pedig arról mesél nekünk, hogy a régi időkben érintettje volt egy atomerőmű-balesetnek, és ő is részt vett a sugárzó hulladékok eltakarításában – Csernobil árnya tehát a Disco Elysiumban is megjelenik. És az egyik idős katona úgy tart ki magányosan a közeli szigeten több évtizeddel a kommunista rendszer bukása után, mint a valódi Onoda Hiroo japán alhadnagy, aki a Fülöp-szigeteki Lubangon a második világháborút követően harminc évig, 1974-ig nem volt hajlandó letenni a fegyvert.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÉP TESTBEN ÉP LÉLEK

Bár nincs harc, ne gondoljuk, hogy alkoholista, idegileg labilis karakterünk nem sérülhet! Nemcsak erőnlétére, de moráljára is figyelnünk kell, azaz nem szabad, hogy túlságosan leigya vagy túllője magát, és óvnunk kell a nagy sértésektől, csalódásoktól is, különben felmond vagy infarktust kap, azaz vége a játéknak. Ezért mindig legyen nálunk gyógyszer, ami visszatölti a morált és az életerőt!

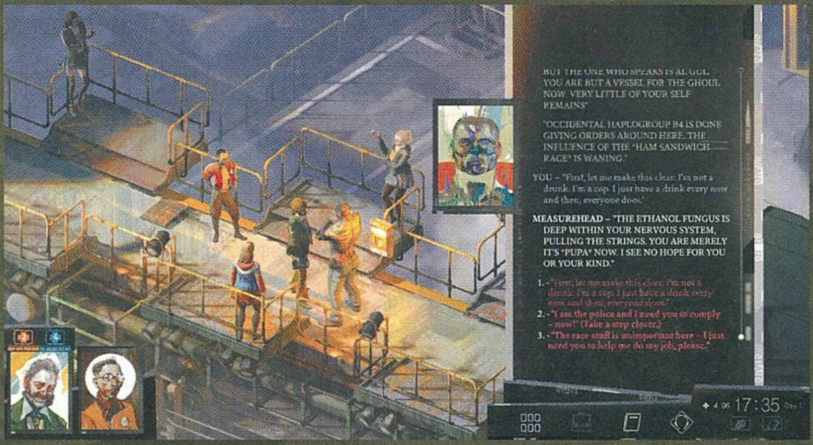
NEM SZÉGYEN A KUKÁZÁS

Fontos, hogy hősünk alulfizetett zsaru, éppen emiatt korrumpálható. Ám ha tisztességesek akarunk maradni, nincs más lehetőség, mint elrejtett érmék vagy pénzzé tehető cuccok után kutatni. Erre a legjobb módszer, ha találunk egy zacskót, amelyet kezünkben tartva összegyűjthetjük a használt flakonokat, és ezeket beváltjuk a helyi kisboltban. Vagy marad a lopás, seftelés, ami ugye nem szép dolog.

ÖLTÖZZ ÁT!

A szerepjátékos rendszer lehetővé teszi, hogy bizonyos elrontott meggyőzési vagy felderítési kísérleteket megismételjünk (ezek a White Checkek). Ehhez vagy az adott cselekvéshez szükséges skillt kell fejlesztenünk, vagy csak szimplán olyan ruhákat kell viselnünk, amelyek növelik az akció feltételét jelentő készséget. Sokat persze nem dobnak a skillen, de van, hogy épp az az 1-2 pont kell a sikerhez!

Elhiszem, hogy ismersz, haver, de biztosan nyomozó voltam, nem táncos? Érzem a lábaimban a bugit, szerintem én lehetek a táncparkett ördöge!

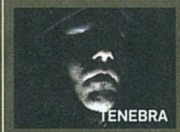


szerepjátékos rendszerrel. A karaktergenerálás egyszerű, a fejlődésrendszer sincs túlbonyolítva, de ez passzol a Disco Elysium tisztán nyomozásra és párbeszédekre alapuló játékmenetéhez (csupán két fizikai összecsapás van, de azok is elkerülhetőek). Négy alaptulajdonság (intellektus, psz
iché, fizikum, motorikus képesség) határozza meg a három előre legyártott és az általunk készített karaktertípust. Én a racionális Thinker, az intuícióira alapozó Sensitive és a nyers erővel dolgozó Physical között próbáltam egyensúlyozni. Így nyomozóm bírta a testi-lelki gyűrődést, ugyanakkor magas volt az érzelmi intelligenciája is, de célba lőni vagy racionálisan gondolkodni nem tudott.

A karaktertípusok más-más készségekkel bírnak, így teljesen más módon élhetjük meg velük a sztori fordulatait, illetve különböző utakon juttathatjuk el őket a végkifejletig. Fő feladatunk az lesz, hogy áttörjünk az NPC-k lelki pajzsán, így eljutva az igazságig. Azonban mindenkire mással lehet hatni: van, akit az észérvek, van, akit egyetértésünk vagy együttérzésünk, és van, akit a bunkóságunk, rámenősségünk győz meg. Természetesen skilljeink fejlettségétől és alaptulajdonságaink erősségétől, orientációnktól függ, milyen meggyőzési formákat milyen hatékonysággal tudunk bevetni. A párbeszédek során a Check nevű opciókkal érhetünk el áttöréseket, és egy százalékszám jelzi, mennyi esélyünk van a sikerre (a fehérek kudarc esetén ismételhetők, a vörösek nem). Esélyeinket, illetve skilljeinket nemcsak szintlépéssel, hanem a különböző bónuszokat adó ruhák variálásával, az interakciók során elsajátított ideológiák (gondolatok) révén, és persze tudatmódosító szerekkel (drog, cigi, alkohol) növelhetjük. Néha kicsit illogikusnak éreztem a rendszert, mert volt, hogy 97%-nál is elbuktam, de volt, hogy 6%-nál sikert arattam. A fejlesztők érezhetően a dobókockaalapú RPG-ket vették alapul, és ha kibékülünk vele, hogy a valóságban is dobhatunk szánalmasan alacsony pontszámot, akármennyi kockánk is van, akkor nem lesz gondunk ezzel a játékmechanizmussal.

Gondunk legfeljebb azzal lehet, hogy a Disco Elysium még a Tormentnél is nagyobb mértékben szövegalapú, és egy idő után már kifejezetten agyfárasztó a tengernyi, olykor akár 10–12 párbeszédopcióból álló dialógus. Még gondolatainkra is figyelni kell, mert azok bizarr módon néha „megszólítanak", vitába szállnak velünk és egymással. Ötletes húzás, de néha már nagyon idegesített, hogy a játék arra kényszerít, hogy vitázzak önmagammal, ahelyett, hogy az izgalmas gyilkossági üggyel és hősöm identitásának megismerésével foglalkoznék. Félreértés ne essék, szeretek olvasni, de a Disco Elysiumban ugye nincs harc, ami kicsit változatosabbá tenné a ránk zúduló szövegfolyamot.

ÉRTÉKELÉS



A Disco Elysium elképesztően összetett történetet kínál egyedi szerepjátékos rendszerrel, azonban inkább szép képekkel illusztrált szöveges kalandjáték, semmint klasszikus RPG, a sok töltőképernyő pedig a kilencvenes évek legrosszabb pillanatait idézi meg.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO
Briliánsan megírt, nagyon komplex történet és karakterek, remek nyomozási rendszer, újszerű RPG-mechanizmus.

KONTRA
Az amnéziás hős kliséje, rengeteg töltőképernyő darabolja fel a játékteret, és a nagyon-nagyon sok szöveg itt-ott monotonná teszi a játékmenetet.

87%

AZÉRT NEM TÖKÉLETES

A ZA/UM műve, ha gyönyörűnek nem is nevezhető, de stílusos, művészi szempontból kiválóan megrajzolt játék, expresszionista, impresszionista és képregényes hatások keverednek a képi világban. És zenéje is mesteri: ha kell, akkor szívszorító, felemelő, ha kell, misztikus, éjsötét, szürreális. Szerencsére technikai problémákkal egyáltalán nem találkoztam, viszont a rengeteg töltés kis híján tönkreteszi a játékélményt. Ezek miatt a kilencvenes években éreztem magam, de legalábbis a The Witcher első része jutott eszembe, amelynek világa szét volt szabdalva, és 10-20 másodperceken keresztül bámulhattuk a töltőképernyőket, ha a belsőkből a külsőkbe léptünk. A Disco Elysiummal ugyanez a probléma. A legőrjítőbb az, amikor egy tenyérnyi belső helyiségen kell áthaladni ahhoz, hogy feljuss egy tetőre, ami már külső, ezért be kell tölteni újra az egész kisvárost, azaz 10-15 másodpercig megint bambulhatunk. Ez egy alkalommal nem sok idő, de sorozatban egymás után elég frusztráló. Értem én, hogy indie csapatról van szó, és a ZA/UM fejlesztői nagyrészt művészek, de azért már rég nem a töltögetések korszakát éljük, valahogy igazán megoldhatták volna, hogy a játék első belépéskor betöltse Martinaise-t, és utána már ne találkozzunk többé a „loading" felirattal.

Ettől függetlenül a Disco Elysium remek, inkább kaland, semmint szerepjáték, amelynek van olyan érdekes története és világa, hogy akár többször egymás után végigjátsszuk más-más karakterrel. Reméljük, a ZA/UM csapata lát még fantáziát a játékfejlesztésben, mert nagy szükségünk van művészi érzékenységükre! G

SPÓROLJ!

Főleg a játék második felében kell majd törnünk a fejünket, hogy melyik cselekvési alternatívát válasszuk. Mivel a teszt miatt sietnem kellett, az egyszerűbb megoldásokat preferáltam, így szintlépés után nem osztottam el azonnal a skillpontokat, hanem megnéztem, milyen készséget kell fejlesztenem a „könnyebb út" megtételéhez. Érdemes tehát nem rögtön elosztani, hanem tartogatni a skillpontokat.

MARADJ JÓZAN!

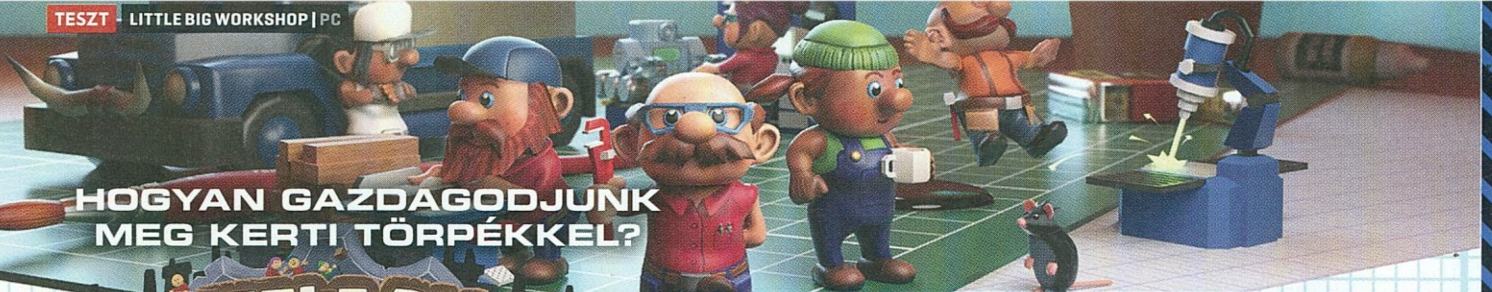
Persze lehetőségünk van alkohollal, dohányzással vagy keménydrogokkal is turbózni a készségeinket. Ám tapasztalatom szerint nem éri meg, mert miután elmegy a tudatmódosító szerek hatása, hősünk rosszabbul lesz: csökken az életerőpontja vagy a morálja. Ráadásul az egyik nagy fordulatnál igen nagy hátrányban leszünk, ha sokszor szipózunk, pöfékelünk vagy felöntünk a garatra! Mint a való életben?

ÓVATOSAN GONDOLKODJ!

Nemcsak az őszinteséggel kell óvatosnak lenni, és megállni, hogy azonnal feltárulkozzunk bizonyos karakterek előtt, de a gondolatrendszer keretében is vigyázni kell, mit fejlesztünk! Ugyanis az elsajátított eszmék hiába adnak bizonyos skillekhez bónuszokat, másokat gyengítenek! Ezért akármennyire is csábítónak tűnik egy-egy ilyen a leírás alapján, nézzük meg, miből mennyit von le!

AZ ÉRZELMESEKÉ A VILÁG

Kecsegtető, hogy a nyomozós játékot a Thinker nevű racionális detektívosztállyal kezdjünk el, azonban ő ugyanúgy a végleteket képviseli, mint a csupaizom Physical, azaz cseppet sem ért az emberekhez. Első nekifutásra sokkal könnyebb az empatikus, intuitív Sensitive hős, mert viszonylag magas morállal és életerővel bír, illetve irányába nyitottabbak a karakterek – ha akarják, ha nem.



HOGYAN GAZDAGODJUNK MEG KERTI TÖRPÉKKEL?

LITTLE BIG WORKSHOP

[IRTA **ZOO_LEE**] A tycoon játékok műfajában nehéz újat mutatni, ez azonban nem jelenti azt, hogy a már bevált receptet ne lehetne elővenni és más tálalásban, hozzáférhetőbb formában tárni a játékosok elé. A Little Big Factory alapötlete hiába egyszerű, a fejlesztők mesterien alakították még számtalan óra után is szórakoztatóvá.

ADATOK

KIADÓ **HANDYGAMES, THQ NORDIC** – FEJLESZTŐ **MIRAGE GAME STUDIOS** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.10.17.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 600 FORINT.**

Most, hogy ilyen jól teljesítettünk, megkaptuk a lehetőséget az új csúcstermék gyártására: lángoló óra, ez kell minden háztartásba!

A tycoon játékok csábereje tagadhatatlan – nem sok ember számára nyílik lehetőség arra, hogy egy komplett vidámpark, város, közlekedési hálózat, filmstúdió vagy étteremlánc felett vehesse át az irányítást, a műfaj legjobbjai pedig nemcsak lehetővé teszik, hogy a játékosok kipróbálhassák magukat ilyen feladatkörökben, de teszik ezt úgy, hogy idegőrlően bonyolult felelősségek helyett egy szórakoztató játékélmény kerekedjen belőle. Mégis, az összes potenciális lehetőség közül egy általános gyár menedzselése, mely a kertitörpéktől a polcokon át a kerékpárokig különböző hétköznapi eszközöket állít elő, nem tűnik a legérdekfeszítőbb feladatnak.

A Little Big Workshop készítői mégis ezt választották játékuk témájaként, és komoly kihívással kellett így farkasszemet nézniük. Az alapfelállás egyszerű: kezünk alá kapunk egy alig háromszobás kis épületet egy-két beosztottal, és egy közeli, kissé furcsa bolttulajdonossal, aki első körben rendel tőlünk néhány kerti törpét. Innen kell felküzdenünk magunkat a ranglétra tetejére, ahol már titokzatos kormányügynökségektől a bútorhálózatokig mindenki méretesre hízott üzemünktől rendeli a termékeket.

ÚT A CSÚCSRA

Gyárunkat első körben három területre oszthatjuk fel – műhelyre, ahová különböző feladatok elvégzésére alkalmas asztalokat és eszközöket helyezhetünk, raktárterületre, ahol a nyersanyagokat, köztes termékeket és elszállításra váró árut tárolhatjuk, továbbá pihenő részre, ahol megfáradt dolgozóink kávé, nasi és relaxáló eszközök társaságában tölthetnek fel. Az indulást követően lehetőségeink még meglehetősen korlátozottak, a termékeket elsősorban általános szaktudású dolgozóink állítják elő kétkezi munkával, bizonyos technológiákhoz és eszközökhöz pedig egyáltalán nem férhetünk hozzá.

A fejlődésnek két fontos módja van – egyrészt megrendeléseket kell vállalnunk és teljesítenünk különböző ügyfelek számára, melyekért pénzt és tapasztalati pontot kaphatunk. Utóbbi révén, ha cégünk szintet lép, lehetőségünk nyílik új technológiák, képességek megnyitására is. Másrészt ahhoz, hogy besorolásunkat növelhessük, és komolyabb üzleti partnerek felé is nyithassunk, mindig előttünk áll egy rakás konkrétan kijelölt feladat – például teljesíteni x darab megrendelést, egy adott ügyféllel elérni a legjobb partnerkapcsolatot – melyek teljesítése után automatikusan új felszerelések, megrendelők, terméktípusok és kihívások nyílnak előttünk.

VISSZA A TERVEZŐASZTALRA

A gyár fejlesztése az egyre több és egy idő után különböző feladatokra specializált dolgozóval, a kezdeti asztalok lecserélésével (gépekre), illetve a változatos termékek gyártásával csak a folyamat egyik oldala. Közel sem mindegy ugyanis, hogy pontosan milyen termékeket vállalunk el, és azokat hogyan gyártjuk le a megrendelők számára. Kétfajta megrendelést kell teljesítenünk, az egyiket a különböző névvel és egyedi stílussal ellátott boltosok ajánlják fel nekünk, akik néha kimondottan bonyolult cikkeket és szoros határidőket állítanak elénk, ami anyagiak terén még veszteséges is lehet, viszont csak ezek által teljesíthetjük a legtöbb célt és ápolhatjuk a kapcsolatot partnereinkkel. Másrészt, hogy a megbízások között is legyen mit tejbe aprítani, illetve pótolni a komolyabb beruházások költségeit, folyamatosan figyelnünk kell a piacot, ahol

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A CÉL MINDENEK ELŐTT

A játék számtalan kihívásában, gyárunk területének növelésében, eszközeink fejlesztésében nagyon könnyű elveszni, viszont egy percre se tévesszétek szem elől a célok között szereplő feladatokat, amelyek teljesítésétől függ az újabb technológiák, eszközök megnyitása. Időről időre nézzetek rá erre a menüpontra, hogy ellenőrizzétek a teljesítések állását, azokat a területeket, amelyekkel esetleg még nem foglalkoztatok eléggé.

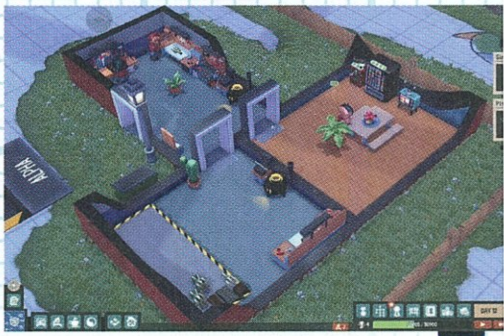
HANGULATFÜGGŐSÉG

A munkaterületek tulajdonságai mellett a yin-yang szimbólummal jelzett hangulatot is tudjátok ellenőrizni. Ez fontos, mivel hatással van mind a munkavégzés tempójára, mind a dolgozók kimerülési sebességére, bizonyos munkaeszközök pedig, mint a zajos gépek, különösen kemény hangulatromboló hatással bírnak. Ezeket ellensúlyozzátok a külön kategória alá tartozó hangulatjavító tárgyakkal!

KIFUTÓ TERMÉKEK

A piacon keresett termékek esetén azt is vegyétek figyelembe, mekkora a grafikonokon teherautóval jelzett szállítási arány az adott termékre. Jellemzően, ha egy termék már kifutóban van (a teherautón rózsaszín pötty kezd megjelenni), akár az eredeti ár duplájáért adhattok túl rajta – ám ekkor pár napon belül a kereslet is meg fog szűnni, avagy minél hamarabb adjatok túl a legyártott példányokon!

Fúú, ezek a kis zöld pokolfajzatok! Mit is mondott a főnök? Ne etessem meg őket éjfél után, ne legyenek hárma... upsz, baj van!



a játékbeli óra szerint bizonyos termékek iránt naponta változik a kereslet-kínálat, és a mezei vasvillától a GPS-szel ellátott gördeszkákig számtalan ígéretesnek tűnő termék gyártására állhatunk rá a komolyabb megbízások között.

Egy rendelés elvállalásakor első lépésünk a tervezőasztal, ahol ki kell választanunk, pontosan milyen lépésekkel és milyen alapanyagokból állítjuk elő a kívánt terméket (a drágább alapanyagok esetén előfordulhat, hogy kevesebb a nyereség, ám a megrendelők lehet, hogy elégedettebbek lesznek) és azokat a lépéseket pontosan gyárunk mely munkaállomásaira szeretnénk kiosztani. Ez a pont az, ahol a szervező lelkületű játékosok a mennyországban érezhetik magukat, ugyanis a munkaasztalok helyes elhelyezésével, megfelelő mennyiségük megállapításával, és a különböző, feladatok optimális elosztását segítő eszközök révén egy idő után akár napokkal rövidíthetik vagy növelhetik egy-egy termék gyártási idejét. Ez pedig, mivel gyárunk fenntartási költségekkel is rendelkezik, dolgozóink pedig kemény munkájukért bért is várnak (ráadásul minél magasabb képzettséggel rendelkeznek, annál többet), egyes helyzetekben életmentő lehet.

JÓL JÖTT VOLNA AZ A FENG SHUI...

Ám még az optimális gyártósor berendezésén túl is feladatok tömkelegének kell figyelmet szentelnünk. Ha nem ügyelünk a munkaterületek körüli dekorációra, hangulati elemekre, dolgozóink sokkal lassabban, demotiváltabban haladnak feladataikkal. Eszközeinket időről időre karban kell tartanunk, az egyre bonyolultabb és hosszabb folyamatokkal pedig arányosan kell egyre több kikapcsolódási lehetőséget, profibb automatákat biztosítanunk munkásaink számára, hogy minél gyorsabban feltöltődhessenek, és véletlenül se essenek össze a fáradtságtól. Az egyre több gyártható termékkel pedig természetesen egyre több, fejlettebb munkaeszközt kell vásárolnunk, hogy a növekvő számú részelemből összeálló hosszadalmas tervek gyorsabban végrehajthatók legyenek.

A gyár szintlépése pedig a célok teljesítése után nem csak egyszerűen új termékfajtákkal, eszközökkel és megrendelőkkel jár. Rögtön az első komolyabb szintlépést követően jelentkezik vaudeville-i külsejű nemezisünk, aki hibás döntéseink és kudarcaink esetén egyetlen alkalmat sem mulaszt el, amikor kárörvendően számon kérheti rajtunk ügyetlenségünket, ráadásul időről időre a piac szándékos befolyásolásával és más eszközökkel szabotálja tevékenységünket. Az egyre méretesebb gyár pedig újabb és újabb figyelmet igénylő problémákat is bevonz – akár patkányinváziót, melynek kivédésére például egy kábító bombákat lövő kis ágyút kell telepítenünk, majd azzal manuálisan lebombázni a sebesen rohangáló kis kártevőket, úgy, hogy dolgozóinktól és munkaeszközeinktől lehetőleg minél távolabb robbantsunk.

MINT EGY GYEREKSZOBA

A fenti feladatkör meglehetősen összetettnek hangozhat – és sajnos ebből származik a játék két negatívumának egyike is, mégpedig az, hogy hiába kapunk a játék elején egy tutorialt, később az újonnan megnyíló technológiákról, a dolgozóink specializálásáról már csak felugró tipp ablakok vagy a játék kézikönyvének fejezetei világosítanak fel, és számtalan játékelemre kellett így magamtól rájönnöm.

A másik a piac dinamikája – ugyanis hiába tárul elénk termékek széles skálája, ezek egy része annyira lassú vagy veszteséges előállítási folyamattal rendelkezik, hogy figyelembe sem vettem őket, inkább csak két-három bevált, jól fizető terméket gyártottam, amíg csak volt rá felvásárló.

Nem hardcore játékról van szó, de így is bizonyítja, hogy a már ismert receptből is lehet igazán kellemes élményt kreálni.

Ám ettől függetlenül remekül szórakoztam a Little Big Workshoppal, amit csak segített a játék bűbájos látványvilága, kellemes zenéje és hangulata. Mind a hihetetlenül baráti gépigény, mind az árcímke egyértelműen jelzi, hogy nem kifejezetten a hardcore játékosok voltak a fejlesztők célközönsége (egy többéves, nem feltétlenül játékokra hangolt laptopon is vígan elfut a program), hanem életkortól és videojátékos háttértől függetlenül bárki, aki érdeklődik vagy szép emlékeket ápol a menedzselős játékokkal kapcsolatban. Ha esetleg ez a leírás illik rátok, bátran ajánlom, hogy tegyetek vele egy próbát. G

ÉRTÉKELÉS

ZOO_LEE

A kissé átlagos alapötlet ellenére mesteri, szórakoztató tálalás, hozzáférhető szinte bármilyen korosztály, játékosréteg számára.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Látványos, hangulatos, folyamatos a kihívás, mégsem érződik egy pillanatra sem túl megterhelőnek vagy összetettnek.

KONTRA

Ettől függetlenül egyes játékelemeket jobban is elmagyarázhatna, a piacon felbukkannak olyan termékek is, amelyek inkább instant buktató szerepet töltenek be.

83%

MEGFONTOLT FEJLESZTÉS

A célok teljesítése után jellemzően lehetőségek egész tárháza válik elérhetővé a gyár bővítésére, fejlesztésére – de ne siessetek! A szép, új és hasznos berendezések vásárlása nagy eséllyel felemészti a teljes költségvetést és az összes szabad helyet. Taktikusan bővüljetek, a lehetőségek helyett inkább a gyár igényeit és a piac alakulását vegyétek figyelembe, és első körben mindig a gyár területét alakítsátok!

GÉPEK LÁZADÁSA

A fentivel szoros összefüggésben – a gépek általánosságban véve drágák, sok helyet foglalnak, és majdnem olyan keményen megterhelik a dolgozókat, mint a túlóra vagy a késő fizetés. Inkább csak akkor ruházzatok be rájuk, ha valamelyik termék miatt ez már elkerülhetetlen – és akkor is ügyeljetek az elhelyezésükre, a köréjük lerakott tárgyak hangulati hatására! A hagyományos munkaasztalok sokáig kincset fognak érni.

SPECIALIZÁCIÓK

Dolgozóink viszonylag gyorsan szintet fognak lépni, azonban ez csak a lehetőséget nyitja meg számukra, hogy konkrét feladattípusokra szakosodjanak. Ezeket előbb meg kell nyitnunk a gyár szintlépéseikor kapott tapasztalati pontokkal, de ezután sem mindegy, hogy konkrétan mire specializálunk, érdemes a leggyakoribb munkaelemekkel – például fa megmunkálásával – kezdeni, és maradjanak általános dolgozók is!

TALONGYÁRTMÁNY

A piac rendszeres böngészése elengedhetetlen, ám jó taktika, ha kiválasztotok valamilyen terméket, amelyre meglehetősen nagy a kereslet, és gyártási idejéhez, költségeihez képest nagy rajta a nyereség. Ennek a gyártása, amíg el nem kezd betelni rá a kereslet, folyamatosan menjen, amikor nincs konkrét megbízás, nagyon szépen lehet növelni vele a bevételeket, és biztosítani a dolgozók, beruházások költségeit.

KUNGFUVAL A GONOSZ ELLEN

MONKEY KING HERO IS BACK

[IRTA STEELSAINT] A filmekből készült játékok az ipar fekete báránynának számítanak, hiszen az ilyen adaptációk általában nem sikerülnek túl erősre. Ez azonban nem szegte a Hexadrive csapatának kedvét, elvégre alkotóik egy igazi kínai blockbustert igyekeztek átültetni a mozivászonról a képernyőinkre. De vajon mekkora sikerrel?

ADATOK

KIADÓ **OASIS GAMES** – FEJLESZTŐ **HEXADRIVE INC.** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.17.** – ÁR **STEAMEN 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 600 FORINT.**

A Nyugati utazás című, egyik legjelentősebb kínai klasszikus regényben szereplő majomkirály története igazán népszerű monda, melyet az elmúlt évek során nem egy film dolgozott már fel. Azonban ebből a zsúfolt felhozatalból is kitűnik a 2015-ös, Monkey King: Hero is Back című animációs alkotás, mely Kínában valósággal bankot robbantott a megjelenés évében. Most pedig a Hexadrive csapata úgy döntött, ideje az eget ostromló majomkirály történetét átültetni a képernyőkre is, a végeredmény pedig, bár közel sem tökéletes, a maga nemében meglehetősen szórakoztató.

A MAJOM, AKI AZ ÉGGEL DACOLT

A Monkey King főszereplője Sun Wukong, avagy a majomkirály, aki ereje teljében még az isteneket is párbajra hívta, sőt el is verte mindegyiket. Önhittségében azonban végül Buddhának is nekiment, ami hatalmas hibának bizonyult, hiszen utolsó ellenfele nemcsak legyőzte őt, hanem ötszáz évig jégbe zárta, hátha a fogságban lenyugszik majd.

Történetünk akkor kezdődik, mikor az ötszáz év lejártával egy fiatal fiú, Liuer, véletlenül kiszabadítja börtönéből Wukongot, de csak félig – a majomkirály láncai ugyanis továbbra is ott maradnak a csuklóján, és csak úgy veheti le őket, ha jót tesz a világgal. Így hát nem marad más választása, útra kell kelnie Liuer oldalán, és akár tetszik neki, akár nem, segítenie kell az embereket az ötszáz év alatt elszaporodott szörnyek elleni harcban.

ÉRTÉKELÉS

A Monkey King: Hero is Back egy jópofa játék, mely ideig-óráig le tudja kötni az embert, 35 eurót azonban nem érdemes adni érte.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Érdekes a háttértörténet és a főhős, valamint saját stílusában néha maga a játék is kifejezetten szép.

KONTRA
A karakterépítést hosszú és unalmas párbeszédekkel oldották meg a készítők, valamint az első pár összecsapás után a harcok is hajlamosak monotonná válni.

70%

Na most mi lesz, haver? Bámuljuk még egy kicsit egymást, vagy eldöntjük végre, ki a keményebb kungfumester a vidéken?

BEINDUL A POFONOFON

A Monkey King: Hero is Back egy szerepjátékos elemekkel feldúsított akciójáték, ahol a fő hangsúly a közelharcon és környezetünk felfedezésén van. A japán Hexadrive alkotásában összesen tíz pálya kapott helyet, ezek általában elég nagyok, és bár a legtöbb esetben igen lineárisak, így is akad mindegyiken néhány felfedezésre váró mellékág és titok, aminek a felderítésével el lehet szórakozni.

A fő attrakciót azonban természetesen nem a pályák bejárása, hanem a közelharcok jelentik. Wukong alapvetően egy gyors, de gyenge és egy lassabb, de erősebb támadással rendelkezik, ezeken túl pedig néha lehetőségünk van ellenfeleink hátbatámadására, valamint, ha úgy tartja kedvünk, kövekkel és vázákkal is megdobálhatjuk a rosszfiúkat. Ami pedig a védekezést illeti, dönthetünk úgy, hogy egyszerűen csak elgördülünk ellenfeleink útjából, de ha megfelelő pillanatban riposztolunk, akkor egyből ellentámadásba lendülünk egy QTE kíséretében. Mindent összevetve a Monkey King harcrendszere nem túl mély, de azért el tudja szórakoztatni az embert.

SZERÉNY LEGENDÁK

És ez lényegében a teljes programról is elmondható. Ugyanis a Monkey Kingen azért érződik, hogy nem egy AAA kategóriás címnek készült. Az összecsapások és a főellenfelek egy idő után például nagyon monotonná tudnak válni, ahogy a helyenként nehézkes irányítás sem lendít sokat a harcok élvezhetőségén. Illetve érdemes még megjegyezni a történetmesélős részeket, ahol karaktereink hosszú perceken át nem csinálnak mást, csak lassú tempóban sétálnak előre, miközben egymással beszélgetnek. Ez önmagában nem is lenne gond, csakhogy a párbeszédek többsége lapos és érdektelen, így ezek a hosszú séták nem a karakterek jobb megismerésével, hanem az óra folyamatos bámulásával telnek.

Mindent összevetve a Monkey King: Hero is Back egyáltalán nem rossz játék, azonban jelenlegi tartalmához képest az ára borsosnak érződik. Épp ezért egy leárazásig mindenképp megéri várni vele, akkor viszont a stílus kedvelőinek jó vétel lehet.

A Monkey King: Hero is Back alapjait nyújtó Nyugati utazást dolgozta fel a 2010-es Enslaved: Odyssey to the West is.

ÚJRANYITOTT ALKIMISTA MŰHELY

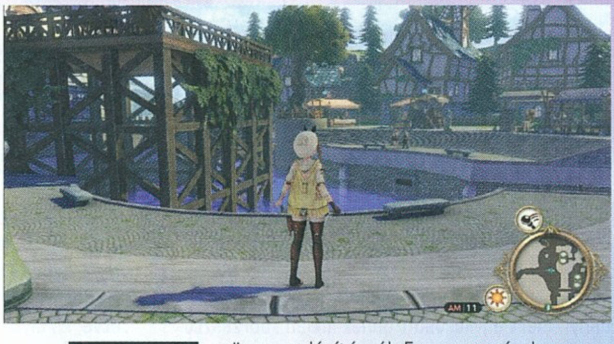
Atelier Ryza™
Ever Darkness & the Secret Hideout

ADATOK

KIADÓ **KOEI TECMO** – FEJLESZTŐ **GUST CO. LTD.** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.10.29.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 700 FORINT.**

[ÍRTA **POZANDR**] Öt hónappal ezelőtt, a 2019/06-os PC Guru Magazinban mutattuk be az Atelier Luluát, a közkedvelt RPG-sorozat legutóbbi részét. A fejlesztő a premier után pár nappal jelentette be az új epizódot, az Atelier Ryzát, ami október végén meg is jelent. A kérdés az, hogy várhatunk-e még bármit egy ilyen régi széria 21. (!) részétől?

Ne sírj, kis kék gömböcske, dobok neked papírzsebkendőt, amibe kifújhatod a nózid! Jujj, tele volt hegyes és halálos csillámkristályokkal? Bocsiiiii!



Komolyan, a Gustnak csak őszinte elismerés jár azért, hogy 1997 óta képes életben tartani az Atelier-sorozatot úgy, hogy a lefektetett alapokat megtartva, minimális változtatásokat eszközölve adja el tulajdonképpen ugyanazt a játékot. Jó a futószalag jellegű fejlesztés még ennyi év után is? Az Atelier fő és mellékjátékok, valamint az újrakiadások száma mára bőven meghaladta a félszáz címet, ami mindenképpen fejlesztői rekordnak számít. Lássuk, hogy mit tud a nagykorúvá (legalábbis az epizódok számát tekintve) vált sorozat legújabb fejezete!

EGY MINDENNAPI LÁNY NEM MINDENNAPI KALANDJA

Ryza Stout egy teljesen átlagos lány. Egy kis szigeten él szüleivel, akik gazdálkodással foglalkoznak, a hölgyike azonban barátaival szívesebben tölti idejét, mint a kapálással. Kalandokról álmodik, a szárazföld felfedezéséről, így amikor lehetősége adódik az utazásra, azonnal megragadja az alkalmat. Tapasztalatlansága bajba sodorja, egy rejtélyes páros azonban megmenti a csipet csapatot. Gyorsan kiderül, hogy az idegenek egyike alkímiával foglalkozik, ami lenyűgözi Ryzát, a tanulás pedig elkezdődik…

Ez persze csak a történet eleje, ennél sokkal többet kínál a játék, ami jó néhány dologban teljesen megújult. Az alapok persze változatlanok, így a lényeg ezúttal is a felfedezésen, harcon és szintézisen van: ezek mindegyike változott, mind mechanikájában, mind tartalmában. Tartalomban? Igen! Egyrészt nagymértékben kibővült a megtalálható alapanyagok száma (sőt, lehetőség van saját gyűjtő területek létrehozására), másrészt pedig, és ez a lényegesebb, a harcrendszert és a szintézist úgy alakították a fejlesztők, hogy az előbbi sokkal intenzívebb lett, utóbbinál pedig többet kell gondolkodni. Intenzívebb lett, mert az összecsapások valós időben zajlanak, ennek köszönhetően olyan élményt nyújtanak, amit eddig Atelier-játékban nem nagyon tapasztalhattunk meg. Harc közben akciópontokat gyűjthetünk, kristálymagokba tehetünk tárgyakat, így ezek nem fogynak el. A küzdelmek élvezetéhez hozzájárul az is, hogy animációk és fények nagyon jól festenek, de ez általánosan igaz az egész játékra is. A környezet csodás, és a lehetőségek is kibővültek – így lehetséges speciális növények alatt megpihenni, ami a ház meglátogatása nélkül adja vissza az egészségpontokat. Erre pedig szükség van, hiszen a cél eléréséhez a tanuláson és a küzdelmeken át vezet az út. Az Atelier Ryza a Firishez hasonlóan egy felnövéstörténet: a hagyomány és a szabad szellem harcáról szól, az álmok követéséről, önmegvalósításról. Ez persze részben igaz minden Atelier-játékra, de mégis, a történet és az egész program frissnek, újszerűnek hat. Új lehetőségek vannak a műhely dekorálására, sokkal többféle mód áll rendelkezésre nyersanyagok gyűjtésére, soha nem látott ellenfelekkel kell felvenni a harcot, és ez csak néhány példa az újdonságok közül. A hangulat azonban a régi, és ez az, ami megkülönbözteti az Atelier-címeket a többi JRPG-től.

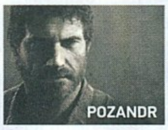
> Félszáz verzió, 21 epizód és 22 év. Az Atelier-sorozat immáron rendkívül komoly múlttal rendelkezik, de még mindig képes megújulni.

ÚJ TRILÓGIA KÜSZÖBÉN?

A Gust munkásságát ismerve biztosak lehetünk abban, hogy a közeljövőben, talán már jövő nyáron egy új Atelier-játékot nyüstölhetünk. A rajongók pedig ezzel együtt sem érezhetik azt, hogy a fejlesztő csak pénzt akar lehúzni róluk, ugyanis a Ryzában bevezetett újítások (és nem csak az említettek) pont annyira frissítették fel a receptet, hogy azok is élvezhetik az újabb kalandot, akik már veteránok a széria terén.

A Ryza az Atelier-játékok új generációjába tartozik: lehet, hogy előbb vagy utóbb kifúj a lendület, de szerencsére ez még nem történt meg. Így a rajongók egy újabb szívet-lelket melengető világban tapasztalhatják meg azt a hivatást, aminek mára a Gust szakijai a mestereivé váltak.

ÉRTÉKELÉS



A Gust nem tud hibázni, a Ryza ugyanolyan jó élményt nyújt, mint az előző években megjelent Atelier-játékok bármelyike.

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**73%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**88%**

PRO
Hasznos újítások, a történet hangulata különbözik az eddigi címektől.

KONTRA
A sztori ezúttal rövidebb a megszokottnál.

82%

A 2. VILÁGHÁBORÚ ÚJRATÖLTVE...

CLOSE COMBAT: THE BLOODY FIRST

[ÍRTA TIKA] A 2. világháborús stratégiai játékok „öregapja", a Close Combat, kapott a minap egy komolyabb ráncfelvarrást, nevezetesen a Slitherine a 2D-s vonásokat cserélte 3D-re. Ami meg az alapokat illeti, ha azok egykor az USA Tengerészgyalogságának megfeleltek (mint kiképzőprogram), akkor talán nekünk is jók lesznek...

ADATOK

KIADÓ **SLITHERINE LTD.** – FEJLESZTŐ **SLITHERINE LTD.** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.10.03.** – ÁR **STEAMEN 37 EURÓ, NAGYJÁBÓL 12 300 FORINT.**

Az 1996-tól datálható Close Combat-széria 17 epizódot számlál, és az összesített eladás valahol 5 millió példány környékén jár, bár utóbbi a rossznyelvek szerint csak azért ennyi, mert a Microsoft annak idején „borzasztó" (az Atomic fejese nyilatkozta ezt) kiadó volt. Mindenesetre a sorozat felszálló ága épp a kezdeti, 1996-2000-es évekhez köthető, amikor még az Atomic Games kezében volt a gyeplő, és az általuk összedobott első négy rész (Close Combat, Close Combat 2: A Bridge Too Far, Close Combat 3: The Russian Front, Close Combat 4: Battle of the Bulge) tekinthető etalonnak. Jut eszembe, a remake-áradat előtt készült egy iraki túra, már modern fegyverekkel (a The Road to Baghdad – a USMC-nek írt kiképzőprogram civil verziója), s 2004-ben ezzel zárult le a hőskorszak („Atomic-kor"), azóta jobb híján a 2. világháborús kezdő négyest melegítették újra és újra és újra...

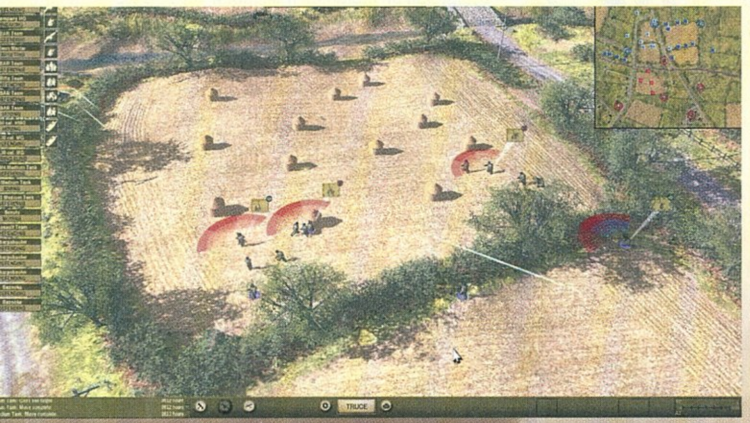
Mielőtt az aktuális epizódra rátérnénk, fontos adalék, hogy az Atomic anno az Avalon Hill-lel, egy a wargame-ek és táblás játékok kiadására szakosodott céggel állt szoros együttműködésben, szóval a Close Combat az Avalon egyik népszerű táblás játékának, az Advanced Squad Leadernek a lenyomata. Így aztán a későbbiekre nézve irányadó lett a felülnézeti kép (nem a döntött, perspektivikus, hanem a totál felülnézeti), és a játék a harcmező viszonylag kisebb, de annál realisztikusabb szeletére fókuszált. A két egymással szembenálló fél pedig adott készletből válogatva, raj erejű gyalogsági egységekkel, néhány páncélossal és némi tüzérséggel (páncéltörő lövegek, aknavetők) esett egymásnak egy valós idejű keretben. Itt minden katona névvel, rangfokozattal (kitüntetésekkel) volt/van feltüntetve, és olyan fizikai illetve mentális állapotjelzőkkel ellátva, ami ritkán fordult elő a játékok történelmében. Árulkodó tény, hogy a Close Combat születésénél egy harctéri traumákkal foglalkozó doki bábáskodott (mint szakértő), így aztán, ha a játékban egy osztag ellenséges tűzbe kerül, akkor gyakran megesik, hogy hiába adunk ki újabb és újabb parancsokat, az elesett bajtársak látványa demoralizálóbbnak bizonyul, mint a felhasználói korbács, és ott kuksolnak szerencsétlenek, vagy elfutnak a fenébe. A fáradtság, morál, tapasztalat trió tölti ki az igen törékenyre tervezett kobakokat, az akkurátusan lemodellezett fegyverzet pedig gondoskodik arról, hogy az emberi tényező mellett a technikai is szerepet kapjon.

BIG RED ONE

Az új epizód, a The Bloody First, (minő meglepetés...) a 2. világháborúban játszódik, és az amerikai 1. Infantry Division (vagy ismertebb nevén a Big Red One) alakulat ténykedését követi végig, három hadszíntéren, Tunéziától Szicílián át a normandiai partraszállásig. Normandia nem szorul magyarázatra, a jellegzetes, sövényekkel tagolt észak-francia vidék mindig is népszerű téma volt, a szicíliai partraszállás mondjuk már kevésbé, de itt a hegyes-völgyes terep tud meglepetéseket okozni, míg a tunéziai homokdűnék és sivatagok a legendás Afrika Korps felmorzsolásának ágyaznak meg. Összesen 11 hadművelet, 36 kisebb-nagyobb térképén rághatjuk át magunkat, és nemcsak amerikai oldalról, hanem a németek szemszögéből is. Először persze nem árt tisztázni, hogy egy-egy térkép itt nem egyetlen csatát jelent, ugyanis a maximum 30 percesre tervezett összecsapások többnyire már korábban véget érnek, mert az egyik fél visszavonulót fúj, és mivel a stratégiai célokat ilyenkor a győztes még nem érte el, addig járunk vissza, amíg a kijelölt lokációk egytől egyig elfoglalásra kerülnek. Egyedi színfolt, hogy a csaták szüneteiben a játékos választhat, hogy azonnal egy újabb támadást vezényel, ilyenkor egyik fél sem töltheti fel az alakulatait, lőszert sem vételezhet, és nincs extra tűztámogatás. Vagy esetleg az éjszakai

A 3D-be váltás sajnos nem igazán jött be a Closed Combat számára, legalábbis ami a látványt illeti: az új rész nem egy álleejtős darab.

Emlékszem már, a The Witnessben kellett ilyeneket keresgélni! Úgy tűnik, a Close Combat fejlesztőiben is mély nyomot hagyott.



Értékes területért folyik a csata - elvégre ki akarna a tűző napon háborúzni, amikor lehet akár a kellemes árnyékból is?

TIPPEK, TRÜKKÖK

EGY KIS TESZ-VESZ...

A csapatok megfelelő felállítása (ütközet előtti szakasz) döntő fontosságú! A felderítők mehetnek előre álcázott (ambush) pozícióba, a magaslatokra a géppuskák, aztán a géppuskák közti szakaszokat ki lehet tölteni a sima gyalogsággal. Közvetlenül az első sor mögé a parancsnokok és aknavetők, persze takarásba (völgyekbe, épületek mögé) lepakolva, és hátra, szintén magaslatra a páncéltörő lövegek vagy tankok.

ELŐRE, DE OKOSAN!

Az előrenyomulás lehetőleg úgy történjen, hogy minden második egységet elindítjuk az arcvonalból, méghozzá egyidejűleg, a golyószórós, illetve géppuskás alakulatok pedig a helyükön maradva fedezik a támadó hullámot. Ha sikerül biztonságban elérni a következő fedezéket, akkor a hátsók szépen felzárkóznak, és ezt lehet ismételgetni. Amennyiben ellenállásba botlunk, akkor össztűz és újratervezés!

BÚJJ EL?

Az álcázásnak komoly szerepe van a történetben, szóval, ha egy adott magaslatot vagy megerősített pozíciót semmiképp nem bírunk leküzdeni, lőjünk füstöt, és takarjuk le a látómezejét. A tereptárgyak, domborzat adta takarás is sokat segíthet, hogy olyan pozíciókba kerüljünk, ahonnan rendesen tűz alá tudjuk venni az ellenséget. A kúszás kissé körülményes (lassú), ezt inkább a visszavonulásoknál használtam.

FUSSATOK, BOLONDOK!

Egy tűzharc soktényezős dolog, és nem feltétlenül az azonnali megsemmisítés a cél, bőven elég, ha az ellenséget kimozdítjuk az állásaiból. Az elfutó katona könnyebb célpont, mint a fekvő. Ami a „kimozdításhoz" kell (morál gyengítése), azt úgy hívják, koncentrált tűzerő (ezért jó a géppuska, lehetőleg minél több), aknavetővel is megszórhatjuk, és ha van a közelben parancsnoki egység, mindig ott kezdjük a faragást.

PÁNCÉLTÖRÉS...

A felbukkanó páncélosok ellen ideális esetben a lövegeket használjuk (ezek vannak a frontvonaltól legtávolabb, tehát az ellenség jó eséllyel nem látja), de minden pályára érdemes vinni néhány páncélöklös legényt. Ha egyik sincs kéznél, akkor a gyalogság is megteszi. A terep adottságait (takarás) kihasználva, 1-2 osztagot szinte a lánctalpak tövéig mozgatunk, és reménykedünk, hogy a kézigránátok célba találnak.

SZEREPLŐVÁLOGATÁS

A csapat összeválogatásánál egy átlagos pályára minimum két-három parancsnoki osztagot tervezzünk (parancsnok jelenléte nélkül sokan világgá futnak, vagy nem viszonozzák a tüzet), emellé 3 géppuskást, legalább egy aknavetőt és a beharangozott szituációtól függően páncéltörő fegyverzetet. A felső sávból a sniper, rohamosztag, scout címkékkel apró harcegységeket kreálhatunk a kiválasztottakból.

HASZNOS HOLMIK

A pályák többségén a géppuskák, lövegek hatótávja nagyobb, mint az aktuális pályaméret, csak épp a domborzat, a tereptárgyak és az épületek miatt nem látnak mindent, de a CTRL billentyű lenyomásával kitapogatható, hogy honnan tudjuk belőni a környéket. A SPACE segítségével pedig bármikor megállítható a játékmenet, és a parancsok kiadása ilyenkor is lehetséges, úgyhogy van elég idő mindent megtervezni!

rajtaütésre megy rá, de a hajnali, illetve egy későbbi, még jobban előkészített támadással elég időt adhat a csapatok újraszerveződésére, igaz, ilyenkor a szembenálló fél is összeszedheti magát.

LEHET EGY DIMENZIÓVAL TÖBB?

Az új részt a teljesen 3D-s Archon enginenel harangozta be a fejlesztő, ami szerintem egy kisebb öntökön-szúrás, ugyanis a Close Combat-széria egyik legmarkánsabb védjegye a felülnézet volt. Persze létezik most is egy bekapcsolható felülnézet (L billentyű), csakhogy ez a 3D-s látképből van visszavezetve, ami nem igazán szép, és akkor még úriember voltam. Félreértés ne essék, nincs bajom a perspektivikus ábrázolással, viszont így rögtön egy másik ligába kerültünk, és olyan címekkel kéne összeméregetni, mint a Men of War vagy a Steel Division, amikkel szemben alanyunk már esélytelen. Hiányoznak a finom részletek, mondjuk, nagyon nem is másznatunk bele a szereplők arcába (a zoom nem engedi), de nincs is miért, mert a gyalogság pont úgy néz ki, mint 20 évvel ezelőtt, és a harcjárműveknél sincs semmi állkapocs-akasztó. A domborzati elemek vagy a tereptárgyak már szebbek, és minden aknagránát, nagyobb űrméretű lövedék szabad szemmel is beazonosítható, azonban ez még kevés... Szerencsére a ráncok kisimulnak, amint elindul a „móka", mert kisegységes harcászatban a Close Combat még mindig ott van a szeren!

A pályák minden esetben a „szereplőválogatással" kezdődnek, a jellemzően 5-6 fős puskás, géppuskás, golyószórós alakulatokból tucatnyit lehet beválogatni, és melléjük még három másik kerülhet a vaskosabb – tankokat, nehézgéppuskákat, lövegeket – tartalmazó támogató csomagból. Jelzem, hogy a készletből „elhasznált elemek" nem térnek vissza, avagy ha az első pályára bevitted az összes aknavetőt, és mindet szétkapta az ellenség, akkor ebből már nem lesz több. Egyébként, ahogy belépünk a harctérre, rájövünk, hogy CC-ben a háború precíz és könnyű munka, az irányítás ugyanis még 25 év után is prímán működik, a méterre pontosan kimért útvonalak-célok mellett a csapdákhoz, védekezéshez beállítható irányokkal kényeztet, lehet kúszni-mászni, futni, füsttel álcázni, és mindezt egy nagyon egyszerű menüből. A terep kínálta fedezékeket, épületeket jól használják a népek, és ha eleinte úgy éreznéd, hogy borzasztó lőszerpocsékolás folyik mind

ÉRTÉKELÉS

Eggyel több dimenzió, kicsit átvariált kampány, és hát szokás szerint a 2. világháború, ugyanakkor az alapok még mindig jók a Close Combatben.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

PRO

A régi recept még működik, az irányítás sem rossz, a bármikor megállítható játékmenettel pedig elég szépen el lehet harcászkodni.

KONTRA

Fagyások, nem túl acélos látvány, kevés az igazi újítás, és az árazás sem baráti.

71%

a két oldalon, akkor arra egy elég meglepő magyarázattal szolgálhatok: kezdetben ugyanis még mindenki zöldfülű, a megfelelő harckészség meg majd szépen lassan fog felépülni, ahogy fejlődnek a srácok...

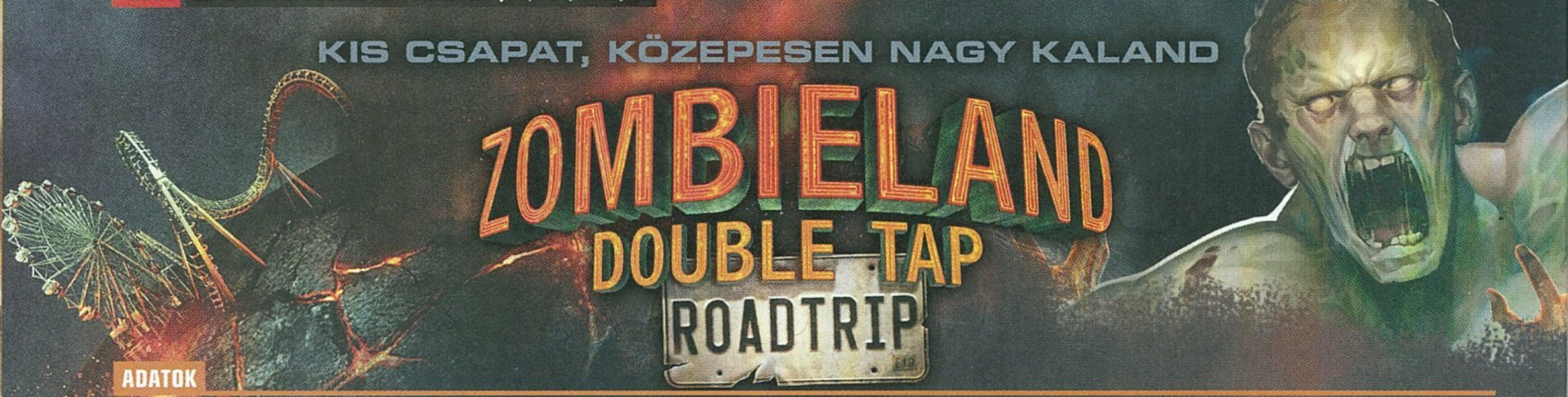
ILYENEK VOLTUNK...

Ma már talán nem tűnik nagy kunsztnak a sorozatra jellemző harctéri realizmus, de a '90-es évek végén igazi kincs volt a sebzésmodell, például az orosz fronton felbukkanó KV-1-es ruszki nehéztankot (ahogy a valóságban) szemből és oldalról egy korabeli német páncélos sem tudta szétkapni, be kellett cserkészni és hátba durrantani. Játékélmény szempontjából nagyot ütöttek a lángszórók vagy az „eldugott" páncéltörő lövegek, ahogy az is, hogy a fedezékről fedezékre küldözgetett gyalogság mennyire sérülékeny. Ez most is pontosan ugyanúgy működik, és ugyanúgy elkap a gyomorideg, amikor a lövegek személyzete újratöltésről lassan célzásra vált, majd tüzelésre, miközben szemből már közelít a német Panzer. A sövény mögött lapuló mesterlövészek becserkészése, az aknatűzben mozgó gyalogság is életszerű pillanatokat produkál, de egy szimpla házról házra zajló ütközethez is mindig elég adrenalin és taktika társul.

VÉGSZÓ...

Szokás szerint a végén jön a feketeleves, szóval hagyján, hogy nem szép, de többször lefagyott ez az átok, és ha már egy tank sem taposhat át a sövényen, akkor a 3D is elmehet jobb vidékre. Az is nagy szívfájdalom, hogy a Close Combat: The Bloody First ugyan nem remake, de nem is igazi továbblépés, a játékmenet en bloc megegyezik az elődökkel, márpedig egy izraeli-arab páncéloscsatát szívesen megnéznék egy kicsit szebb keretben...

KIS CSAPAT, KÖZEPESEN NAGY KALAND



ZOMBIELAND DOUBLE TAP ROADTRIP

ADATOK

KIADÓ **GAMEMILL ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **HIGH VOLTAGE SOFTWARE** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.15.** – ÁR **STEAMEN 34 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 200 FORINT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **A második lövéssel, avagy a Zombieland második részével együtt megérkezett a videojátékos adaptáció, méghozzá shooterként, a műfajban már kellő tapasztalattal rendelkező High Voltage boszorkánykonyhájából. Azonban régi szokás szerint se nem a miénk, se nem sárga, de legalább savanyú.**

Esküszöm, már kezdtem hozzászokni a jóhoz, és elfelejteni, hogy milyen volt anno a pocsék filmes feldolgozások korában. Akkor, mikor minden egyes kasszasiker valamilyen béna, kizárólag a pénztárcák önkívületi állapotban történő megnyitására alkalmas programot eredményezett, amit leginkább a kölkök könyörögtek ki a szülőktől, bár sok esetben inkább a tudatlan ősök ajándékozták meg vele a később maradandó lelki sérüléseket szerző utódokat. Nos, többek között ezt az időszakot eleveníti fel a Road Trip, ami messzi ágon valóban a Zombieland-családba tartozik, de messze nem olyan, mint amit manapság, 2019-ben elvárnánk, pláne egy olyan csapattól, amely 17 évvel ezelőtt (!!) elkészítette a Hunter: The Reckoningot. Oké, utóbbi mű manapság már nem állná meg a helyét, de azért az vicc, hogy a 2019-ben konzolokra (Xbox, majd GC) fejlesztett szörnydarálás sokkal innovatívabbnak és látványosabbnak számított a maga korában, mint közel 20 esztendővel később érkező társa. Bár, amikor egyik nap a Postal jelenik meg, a másik nap meg a Saints Row 2 kap valami újabb frissítést/javítást, nos, amúgy is úgy érzem magam, mint aki időgépbe keveredett.

NÉGYEN A VÉGBEN

Hozzáteszem, hogy a Road Trip nem teljes egészében a második filmet veszi alapul, jutott belőle az elsőből és mindenféle más, saját ötletből is, ezzel mintegy átvezetésként szolgálva a két opusz között. Így az elején például az első részből ismert vidámparki részhez is eljutunk, ahol különböző gépeket kell beindítani a győzelemhez. Nem, ne kérdezzétek, hogy miért! Máskor tiszta és biztonságos vécét kell találni, megint máskor egy járókerettel közlekedő nagyit kell védelmezni, de tűzoltásban és egyéb mulatságokban is részünk lesz a 10 fejezetes, mindösszesen néhány órás kalandban. Lehet választani, hogy Wichita, Little Rock, Tallahassee vagy Columbus bőrébe bújva akarunk aprítani, van négyfős multi, meg hordamód, emellett a minimális fejlődés sem hiányozhat, aminek során a pályák teljesítése és a gyilokszám után kapott pontokat oszthatjuk el egy minimális egyediséggel sem rendelkező képességtáblázatban.

A filmek főszereplői ezúttal a virtuális zúzdába ugrottak be, de az sajnos kevésbé vicces és szórakoztató, mint mozis társai.

Tallahassee leginkább a fegyverek és Elvis nyelvét érti, így ha begőzöl, szó szerint felprögteti magát a brutális gyilkoláshoz.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Októberi citromdíjasunk egy olyan filmadaptáció, amilyennel már régen nem találkoztunk, avagy hiába shooter, meg hiába vannak benne zombik, a rajongók ne közelítsenek felé, mert csalódás lesz a vége.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

El lehet vele ökörködni, lövöldözni, pláne társaságban, mikor valaki értékeli, ha a helikopter rotorját beindítva daraboljuk a zombikat.

KONTRA

A menü kinézetétől és a karakterek látványától kezdve a pályakialakításon át az összképig ez egy béna adaptáció, ami csak a pénzlehúzás kedvéért született meg.

57%

És jóformán ez a játék legnagyobb baja. Adott két nagyon szórakoztató, néhol egészen jópofa ötletekkel operáló film, ami tele van poénokkal és látványos vérengzésekkel, erre a Road Tripnek már a menürendszere is olyan, hogy először iskolába küldeném azt, aki a menü és az opciók kezelőfelületét kitalálta. Nagyjából úgy mutat az UI, mintha valami alfaverziót próbálgatnánk, emellett, ha összehasonlítom a 2002-es Reckoningot és a 2019-es Zombielandet, hát, minimális a különbség, sőt meg merem kockáztatni, hogy részletek terén a 17 évvel korábbi játék vezetne, annyira üres és semmilyen a moziadaptáció dizájnvilága.

Jó, egy zombigyilkolós twin-stick shooterhez nem sok minden kell a fegyvereken és a mindenféle, minden irányból özönlő hullákon túl, ezek ráadásul meg is vannak (a nindzsán és T-800-ason túl egyéb fantáziaszülöttekkel), de kevés az igazán jó ötlet, az izometrikus nézetbe meg több élet és apró dizájnelem is belefért volna. Nem mellesleg a játék kimondottan drága, ha a minőséget nézem. El lehet vele ökörködni, van benne néhány jó poén, haverokkal sokkal jobb móka a zombimészárlás is, de látszódik, hogy nem a rajongók kielégítése volt a cél, hanem a bankszámla hízlalása, minimális idő- és erőráfordítással. Még a karakterek is alig hasonlítanak magukra. Tallahassee a Holdig rúgná azt, aki így rajzolta meg, az tuti biztos. Én nem vagyok ilyen drasztikus, így a végigjátszás után egyszerűen töröltem az adathalmazt. És fellélegeztem.

GRID™
MÁR ELÉRHETŐ!

A TÖRÉSPONTON INNEN ÉS TÚL

TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

[ÍRTA **STEELSAINT**]

IDÉN OKTÓBERBEN BEFUTOTT A 2017-ES GHOST RECON WILDLANDS FOLYTATÁSA, A GHOST RECON BREAKPOINT, MELYBEN A UBISOFT A BOLÍVIAI KARTELLT DRÓNOKRA, A TAKTIKUS JÁTÉKMENETET PEDIG (PAPÍRON) MAGÁNYOS LOPAKODÁSRA CSERÉLTE. KISEBB SPOILER A CIKKBŐL: AZ ELMÚLT PÁR ÉVBEN NEM EZ VOLT A FRANCIÁK LEGJOBB HÚZÁSA.

ADATOK

KIADÓ **UBISOFT** – FEJLESZTŐ **UBISOFT PARIS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.10.04.** – ÁR **UPLAYRŐL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 20 000 FORINT.**

Bevallom férfiasan, a Ghost Recon Wildlands nem hagyott különösebben mély nyomot bennem. Egy leárazás során jutottam hozzá, elszórakoztam vele 10-15 órán át, és bár végső soron nem érzem úgy, hogy a játékra kiadott pénz kárba ment volna, soha nem is állt különösen közel a szívemhez a Ubisoft Paris 2017-es alkotása. A folytatásra is csak azért kaptam fel a fejem, mert a Ubisoft az elmúlt másfél évben szerintem megtanult jó nyílt világú játékokat készíteni, legyen szó akár a Far Cry 5-ről, akár az Assassin's Creed Odysseyről, akár a The Division 2-ről. Épp ezért bíztam benne, hogy a Ghost Recon Breakpoint is hozza majd a fenti játékok színvonalát, vagy ha azt nem is, akkor azért egy olyan korrekt iparosmunka minimum lesz, mint az elődje volt. Mint utólag kiderült, ennél nagyobbat nem is tévedhettem volna.

ÜDV A TÖRÉSPONTNÁL!

A Ghost Recon Breakpoint alapkoncepciója kifejezetten ígéretes. A történet szerint a Wildlands cselekménye után járunk, egy mindentől és mindenkitől távol eső Csendes-óceáni szigeten, Aurórán, ami a drónok és más modern kütyük gyártásával foglalkozó Skell Technology tulajdonában áll. A Jace Skell vezette vállalat nem kisebb célt tűzött ki maga elé, minthogy megteremti a Föld 2.0-t, jelenlegi világunk élhető és békés verzióját, ehhez pedig Aurórán első lépésként egy utópisztikus kis telepet hozott létre.

A problémák akkor kezdődnek, mikor megszakad minden kapcsolat a szigettel, nem sokkal később pedig egy amerikai teherhajó is elsüllyed a közelben. Az USA végül egy 32 szellemből álló osztagot küld az eset kivizsgálására, melyet a Wildlandsből már ismerős Nomád vezet, azonban a misszió még el sem kezdődik, de máris brutális véget ér. Az embereinket szállító helikoptereket leszedik az égből, a túlélőkre pedig maszkos zsoldosok kezdenek vadászni, élükön az egykori szellem Cole D. Walker alezredessel.

Más választásunk nem lévén, egyedül, mindenfajta felszerelés vagy segítség nélkül kell boldogulnunk, mélyen az ellenséges vonalak mögött, ráadásul ezúttal az elit kiképzésünk sem jelent semmiféle előnyt, hiszen velünk szemben renegát szellemek állnak.

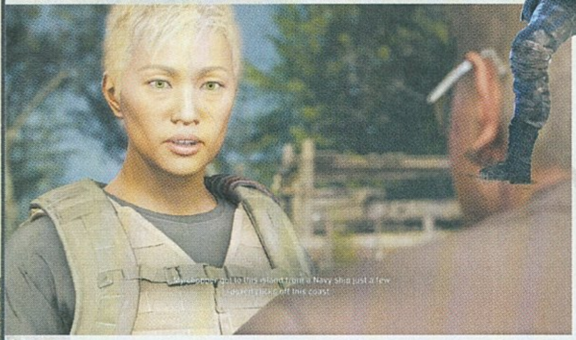
TÁRSAS MAGÁNY

Papíron tehát kifejezetten ígéretesnek tűnik a Ghost Recon Breakpoint, és még az első küldetés is megvillantja a potenciált, ami ebben a koncepcióban rejlett. Ahogy sebesülten, magányosan kúszunk a lángoló helikopterroncsok által megvilágított éjszakában, és kétségbeesetten keressük a túlélőket, miközben zsoldosok csoportjai fésülik át a környéket utánunk kutatva, az egy kifejezetten hangulatos és erős nyitás, csak sajnos a Breakpoint nagyon rövid ideig marad meg ebben a mederben.

Ahogy megérkezünk az Auróra civiljei által működtetett titkos kis faluba, ami egyben közösségi térként is funkcionál, a baljós, feszült hangulat egy másodperc alatt eltűnik, hogy helyét jellemzően az unalom vegye át. A Breakpoint története szerint ugyan magányosan kéne szembenéznünk a veszéllyel, ezt az alapszituációt azonban alaposan lábon lövi, mikor a rejtekhelyre belépve tucatjával jönnek velünk szembe más játékosok karakterei. Enyhén szólva is komikus felhangot kapnak így azok a párbeszédek, melyek a helyzet kilátástalanságát ecsetelik, hiszen Auróra szigete szó szerint nyüzsög a szövetséges szellemektől.

Itt kell megemlíteni a történetmesélést is, mely sajnos szintén nem lett túl acélos. Magával a sztorival még nincs baj, bár meglepni valószínűleg senkit

AZ UTÓBBI MÁSFÉL ÉV JÁTÉKAI UTÁN ÚGY TŰNT, HOGY A UBISOFT VÉGRE MAGÁRA TALÁLT, DE EZÚTTAL IS TÚL KORAI VOLT AZ ÖRÖM.



Egy picit megijedtem, hogy esetleg hoztad a haverjaidat is, de ha a papírformát követik, mind mögötted állnak, szóval mindegy.

Ááá, ne is foglalkozzatok velem, csak sétálgatok itt a mindentől elzárt szigeten, a fegyvereim pedig igazából kellékek.

sem fog, azért így is kellemesre sikeredett a maga nemében, viszont a szinkronok és párbeszédek már annál problémásabbak. Előbbi pusztán csak rossz, utóbbinál ellenben sokszor olyan ostoba mondatok hangzanak el a karakterek szájából, hogy az embert simán hatalmába keríti a szekunder szégyenérzet, mikor meghallja őket.

SZELLEMJÁRÁS

Ami a Breakpoint játékmenetét illeti, aki játszott már a Wildlandsszel, az itt is hamar kiismeri majd magát. Alapvetően a célunk Auróra visszafoglalása és Cole D. Walker felelősségre vonása, ahhoz pedig, hogy ezt megtehessük, rengeteg küldetésen és mellékküldetésen át vezet az út. Ezenkívül segíthetünk még az egyes frakcióknak, illetve a térképen szétszórva található információforrások segítségével különféle felszerelések és fegyverek helyét is felfedhetjük.

Ami szintén pozitívum a játék kapcsán, az az, hogy Auróra szigete túlzás nélkül hatalmas, ráadásul külön jópofa, hogy ha kedvünk van, kikapcsolhatjuk a HUD irányjelzőjét is. Ha így teszünk, a játék által megadott 3-4 támpont alapján nekünk magunknak kell kideríteni, hogy az egyes küldetéseknél hova kell menni. Magára a környezetre sem lehet panasz, a mocsártól kezdve a hegyvidékig kapunk mindent, és az is tetszetős, ahogy a Skell Tech épületeinek letisztult futurizmusa a természet vadságával keveredik.

AHOL A MADÁR SEM JÁR

Azonban hiába a hatalmas és változatos térkép, a táj így is nagyon kihaltnak érződik. Az ellenséget leszámítva nem futunk bele szinte senkibe és semmibe, és épp ezért a hatalmas távolságok leküzdése izgalmas kaland helyett rövid úton fárasztó munkának fog érződni. Igaz ugyan, hogy a játékban található különféle járművek (pl. motorok, dzsipek vagy helikopterek) és a gyorsutazás lehetősége is adott az egyes táborhelyek között, de Auróra üressége így is hamar szemet szúr az embernek.

CSAK A FEJÉT, MEG NE SÁNTULJON!

A Breakpoint harcrendszere elsősorban a célpontok csendes likvidálására és a villámgyors rajtaütésekre épít. Az egyes ellenfelek (a drónok kivételével) általában hamar elhullanak pár testre leadott lövéstől is, ha pedig a fejüket trafáljuk telibe, akkor már tuti nem lőnek vissza. Ennek fényében kicsit érthetetlennek tűnik, hogy minden ellenfélnek és minden felszerelésünknek van egy szintje, mely elvileg az erőviszonyokat hivatott jelezni, gyakorlatilag azonban megkérdőjelezhető a létjogosultsága, hiszen a legtöbb rosszarcút simán el lehet tenni láb alól, ha egyszerűen a fejükre célzunk.

A harcokat azonban nem a kicsit érthetetlen szintezés vágja tönkre teljesen, hanem az ellenfelek mesterséges intelligenciája, ami leginkább egy falazóblokkéhoz mérhető. A zsoldosok szinte semmit sem vesznek észre, sem azt, ha lelőjük a haverjaikat, sem azt, ha drónunkkal pár méterrel előttük repkedünk. Ha pedig mégis támadásba lendülnek, akkor sokszor libasorban érkeznek, így egy folyosót vagy kanyart kihasználva kényelmesen, egyesével szedhetjük le őket biztos fedezékből, ami az esetek túlnyomó többségében sajnos igen unalmas összecsapásokat eredményez.

EZ A UBISOFT-FORMULA, CSAK ROSSZUL

A Ghost Recon Breakpoint sajnos igen gyenge játék lett. Az alapból ígéretes alapkoncepciót és hangulatot hamar hazavágja a közösségi tér megjelenése, Auróra szigete pedig hiába hatalmas és változatos valamennyire, semmi sem motiválja az embert, hogy nekiálljon a felfedezésnek. A történet korrekt, de a szinkron elég gyenge, amin a párbeszédek sem javítanak, emellett a harcrendszer sem az igazi a feleslegesnek érződő szintezés beerőltetése, valamint a gyengélkedő mesterséges intelligencia miatt.

Mindent összevetve a Breakpoint jelenlegi állapotában maximum a Ghost Recon Wildlands fanatikus rajongóinak ajánlható, másoknak nem. Fél szemünket viszont így is megérheti a játékon tartani, hiszen az alapkoncepció ígéretes, a Ubisoft pedig az utóbbi években bebizonyította, hogy meg tudja javítani a rajtkor enyhén szólva is alulteljesítő játékait, gondoljunk például csak a The Division esetére az 1.8-as frissítéssel. Reméljük, a Ghost Recon Breakpointhoz is érkezik majd valami hasonló kaliberű ráncfelvarrás, ami élvezetesebbé teszi. Ráférne, az biztos.

ÉRTÉKELÉS

A Ghost Recon Breakpointban nagy potenciál lapul, de maga a játék ehhez nem tud felnőni, és így a legtöbb esetben lapos, unalmas és jellegtelen marad.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

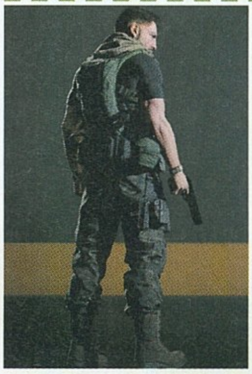
Hatalmas, valamennyire változatos játéktér, Jon Bernthal Cole D. Walker szerepében kifejezetten jó.

KONTRA

Lapos, jellegtelen játékmenet, a hangulat teljes hiánya, buta ellenfelek, élettelen, sokszor bugyuta párbeszédek.

67%

DE MÉGIS KICSODA AZ A COLE D. WALKER?



A Breakpoint főgonosza a renegát szellemek vezére, Cole D. Walker alezredes, aki a Ghost Recon-veteránoknak ismerős lehet, méghozzá nem alaptalanul, hiszen a karakter feltűnt már a Wildlandsben is. Az akkoriban őrnagyi rangban szolgáló Walker nem sokkal a Breakpoint bejelentése előtt került bele a játékba az Operation Oracle kapcsán, ekkor még szövetségesként, azonban háttértörténete szerint 2022-ben, számos nehézség és csalódás után végül hátat fordított az USA-nak, és emberei élén megalapította a Wolves nevű zsoldosbrigádot. Külön érdekesség, hogy Cole D. Walkert az a Jon Bernthal alakítja, akit a The Walking Deadből, valamint a Netflix Daredevil és Punisher sorozataiból is ismerhetünk.

BÚJJ, BÚJJ SZELLEM!

NG

[ÍRTA BRITPOPPER] **Befutott a Spirit Hunter-sorozat legújabb része, melyben teljesen új szereplők szemszögéből csöppenhetünk bele ismét a bosszús kísértetek elleni harcba, ezúttal a tét pedig nem kevesebb, mint elrabolt húgunk megtalálása, mielőtt még túl késő lenne!**

ADATOK

KIADÓ **AKSYS GAMES** – FEJLESZTŐ **EXPERIENCE** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.10.** – ÁR **STEAMEN 42 EURÓ, NAGYJÁBÓL 14 000 FORINT.**

A Spirit Hunter-széria idehaza kevésbé ismert, pedig az előző felvonás (az idén áprilisban angol nyelven is megjelent Death Mark) igen szép sikereket ért el szerte a világon, persze eleinte főként Japánban, ahol már jóval korábban játszhatóvá vált. Az Experience fejlesztőcsapata pedig már elő is hozakodott a folytatással, mely nemes egyszerűséggel az NG alcímet kapta, és az Aksys Games lokalizációjának hála immár mi is belevethetjük magunkat az újabb rémálomba! Az NG tulajdonképpen egy folytatás, ami kiegészíti a Death Mark eseményeit, csak éppen újabb szereplőket behozva. Kapásból egy új főhőst köszönthetünk Akira Kijima képében, bár csupán addig viseli eme hangzatos nevet, amíg át nem írjuk a sajátunkra – ez persze opcionális. A Spirit Hunter: NG ugyanis csak úgy, mint a tavalyi Death Mark, egy visual novel, méghozzá a képanyagukban megbotránkoztatóbb ázsiai horrorok irányából közelítve, a klasszikus tárgykeresgélős kalandjátékok műfajába ágyazva. Elsősorban ne a Ringu vagy a Gin Gwai-féle ijesztgetős j-horror sztorikra tessék gondolni (bár az alkotók szerint ez a műfaj is bőven inspirálta őket a fejlesztés alatt), hanem inkább az olyan remek animék örökségére, mint mondjuk a Parasite vagy a Paranoia Agent. Jelen sztoriban főhősünkkel (aki a Death Marktól eltérően itt legalább nem szenved amnéziában) kell kiderítenünk, hogy hová tűnt elragadott húgunk, egyáltalán ki áll az eltűnése hátterében, és az miként kapcsolódik egy szörnyű balesethez, mely korábban a lakásunktól nem messze történt?

LÉLEKVADÁSZAT

A játékmenet két nagyobb részre osztható: az egyik a jól ismert beszélgetős szakasz, amikor egy-egy adott karakterrel kell csacsognunk, a másik viszont a nyomozás, mikor is egy képernyőn az egérrel rákattinthatunk érdekesebb – és segítségképp csillogó – dolgokra, amikkel aztán interakcióba léphetünk. Ezek azért fontosak, mert egyrészt a továbbjutás kulcsa is legtöbbször bennük leledzik, másrészt sok érdekességet tudhatunk meg az adott helyszínről és a háttértörténetről is. De hogy el ne unjuk magunkat a kissé ellaposodó nyomozgatás közben, a fejlesztők megspékelték a játékot egy olyan rendszerrel, amiben időre kell döntést hoznunk, és ez kihatással lesz a további fejleményekre, sőt a játék végére is!

Rögtön a sztori elején már belefuthatunk egy ilyenbe, mikor jön a yard, és nekünk másodpercek alatt kell döntenünk, hogy a három lehetséges megoldás közül mit választunk. Igen ám, de jól meg kell fontolnunk, hiszen én például rögvest elbújtam az árnyékban, és egyből lekapcsoltak, ami az instant Game Overt is jelentette. Némi angoltudás szükséges tehát az NG-hez, már csak a temérdek mennyiségű szöveg miatt is, amit belezsúfoltak. Új és régi karaktereket egyaránt megismerünk, hozzájuk kapcsolódó viszonyunk pedig igen széles skálán mozog, amit azzal befolyásolhatunk, hogy kihez hogyan viszonyulunk, kedvesen szólunk-e hozzájuk, vagy egyszerűen oda sem bagózunk. Később „harcolhatunk” is egy-egy szellemmel, azonban nem árt vigyázni, hiszen csak a megfelelő választási lehetőségekkel élhetjük túl a találkozást! Tipp: érdemes minden megvizsgálható dolgot közelebbről is szemügyre venni, mielőtt végső lépésre szánjuk el magunkat – sokszor az életünk múlhat rajta!

Akik nem riadnak vissza a váratlan jumpscare-ektől, azok bátran kapcsolják be indítás után a „Scary Mode” opciót!

Fontos megjegyeznem, hogy a játékban található egy úgynevezett „Scary Mode”, amit kezdéskor aktiválhatunk, de hagyhatjuk Default értéken, vagy akár teljesen ki is kapcsolhatjuk. Ez tulajdonképpen arra szolgál, hogy ha bekapcsolva hagyjuk, akkor az előrehaladás során előszeretettel ijeszt meg bennünket a játék egy-egy jól irányzott jumpscare-rel, amiktől akkor is kiugrunk a gatyánkból, ha minden nap horrorfilmekre alszunk el. Ha nem ódzkodtok attól, hogy egy visual novel keretein belül kell átélnetek egy igazán hátborzongató sztorit, akkor érdemes bepróbálni a Spirit Hunter legújabb részét, hiszen amúgy is itt volt a halloween, és meg kell becsülnünk minden horrort, amit ebben az időszakban elénk tolnak! Az NG ráadásul szerencsére a minőségibb alkotások táborát erősíti, és slusszpoén – illetve a készítőktől szép gesztus –, hogy a már nyugdíjazott PlayStation Vitára is kapott egy portot, szóval már csak emiatt is érdemes leporolni a kis masinát! Senki ne várjon tőle Resident Evil 7 szintű rettegést, de a maga műfaján belül kiemelkedően remek játék lett az NG, könnyen elsajátítható játékmenettel és érdekfeszítő, hátborzongató történettel.

ÉRTÉKELÉS

Ha játszottad a Death Markot, akkor kötelező az NG is, de akkor sincs nagy baj, ha csak most ismerkednél a Spirit Hunter világával, hiszen a legújabb rész önmagában is abszolút élvezhető mindazok számára, akik rettegnének egy jót így halloween közeledtével!

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **81%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

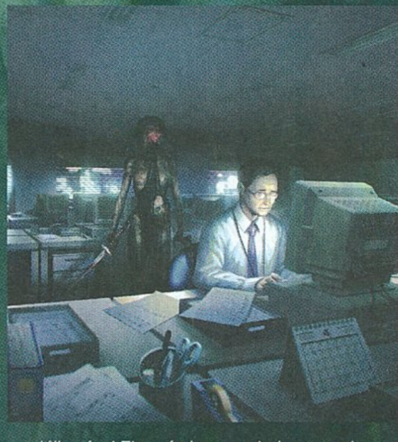
PRO

Hátborzongató, egyedi történet, j-horror hangulat, minimális gépigény.

KONTRA

Ez még mindig „csak” egy vizuális novella, a checkpoint-rendszer nem a legjobb.

84%



Hát igen, a sok-sok feszült és ijesztő pillanat mellé kell néhány olyan is, ami kicsit megnyugtatja a lelket. Meg persze a szemet.

TANULJ EMBERÜL!

MUTAZIONE

ADATOK

KIADÓ **AKUPARA GAMES** – FEJLESZTŐ **DIE GUTE FABRIK** – MŰFAJ **KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.09.19.** – ÁR **STEAMEN 18 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 000 FORINT.**

[ÍRTA **TRAU**]

AZ IGAZI JÁTÉKÉLMÉNY AZ, AMIKOR A NORMÁL ESTE HAT ÓRAI NAPLEMENTE HELYETT ÉJFÉLKOR FOGOK NEKI A 10 KILOMÉTERES FUTÓKÖRÖMNEK – MERT NEM ERESZTETT EL A KÉPERNYŐ. IGEN, VIRÁGOKAT ÜLTETTEM ÉS DOBOLTAM-DÚDOLTAM NEKIK, HOGY MEGNŐJENEK. NEM, NEM BOLONDULTAM MEG, CSAK EGY GYÖNGYSZEMMEL TALÁLKOZTAM...

Na, a teljes család álljon be a képhez, lássa mindenki, milyen szépek vagyunk... éés, Teri néni megint sárgaságot kapott, olyan irigy Béla bá nadrágtartójára.

Veszélyes dolog, ha az ember egyrészt – hivatását tekintve – katonai újságíró, másrészt meg vagy 20 éve stratégiai játékokat és szimulátorokat tesztelő gamer. Könnyen megkérgesedik a szíve. Ezért lepett meg annyira, hogy szó szerint a képernyőhöz szegezett egy történet: egy 2D-s szappanopera, minimál grafikával, mozgással, maximális mondanivalóval és egészen csodálatos zenével. Márpedig a Mutazione pont ezt nyújtja: Kai, a 15 éves, erős gyerekkorral rendelkező kamaszlány bőrébe bújva kell egyrészt kicsit megmenteni egy apró világot, másrészt embernek-felnőttnek tanulni. Most mondom: a második feladat sokkal nehezebb. Mint a valóságban is. Pedig a kerettörténet milyen egyszerűnek tűnik: na, jó, egy kis meteoros-mutációs csavar azért van benne.

Levél érkezik: a régen látott nagypapa haldoklik egy távoli, fura szigeten, ahol a Moon Dragon nevet kapott meteor becsapódását követően rengetegen meghaltak, s a túlélők mutánsok lettek. Két gyermekét egyedül nevelő lánya Kait küldi el, hogy az utolsó napokban a nagypapa mellett legyen. A történet a kikötői búcsúzkodással kezdődik, és már itt megjelennek az első infomorzsák arról, hogy egy merőben szokatlan utazás veszi a kezdetét a közepesen farkasemberre emlékeztető kishajó-kapitánnyal...

EMBERI MESE

Nem tudom. Nem tudom, mitől tetszett meg ennyire a Mutazione. A grafika tényleg fapados, a szereplők nem beszélnek, csak szövegbuborékok jönnek fel, és itt választhatjuk ki, hogy az adott helyzetben mit mondanánk. Van persze kaland is: a szigetet éltető és védelmező Papu-fa (mely a gyökerétől a lombkoronájáig számos lénynek ad otthont) haldoklik, és valamilyen misztikus kapcsolat van Papu és Nonno, a szigetet tanulmányozó tudós/sámán nagyapa között.

EGY IGAZI KÜLÖNLEGESSÉG, AMI A LEGNAGYOBB STRATÉGÁK SZÍVÉT IS MEGLÁGYÍTJA. KELLENEK AZ ILYEN ELVONT MESÉK ÉS KALANDOK IS A SOK AKCIÓ MELLÉ.

S talán ha ő jobban lesz, az óriási csodafa csendes haldoklása is visszafordítható. Igaz, ehhez Kainak is rengeteget kell tennie, akit a szigetlakók, a macskaszerű vadász, Miu, a kifőzdét vezető Mori és unokája, Tung, a szépségszalonban egyedül dolgozó, várandós Ailin és a többiek segítenek. És tanítanak, hiszen a játék „háromfenekű": Kai egyrészt Nonnót, a nagypapát igyekszik gyógyítani, de hamarosan már Papu, a mágikus fa és a gyökerei között élő Nagy Gomba egészsége, kapcsolata is legalább ilyen fontos lesz. De a játék – szerintem – igazi mondanivalója az, hogy az emberek nem jók vagy rosszak, hanem vannak, élnek, hibáznak, akkor hallgatnak, amikor nem kell, akkor tesznek be egy réges-régi szerelmes számot tartalmazó kazettát a buliban a magnóba, amikor nagyon nem kellene. Emellett sírnak, dühösek, szomorúak, megbocsátanak és örülnek.

A direkt leegyszerűsített, kétdimenziós, képregényszerű látványvilág, a finoman és okosan támogató hangeffektek, a háttérben lebegő, a hangulatokat mindig pontosan megtámogató zene, a hétköznapokból ismerős konfliktusok hamar megmutatják, hogy egy egykor volt nagyvárosból (a tolókocsiban közlekedő, azaz mozgásában a közösségre utalt Yoké múzeumában egy monorail szerelvény is megtalálható...) a meteorbecsapódással fura és messzire elkerült mutánsszigetté váló Mutazione egy igazi kisváros, ahol azért persze mindenki tud mindenről... Vagy csak azt hiszi.
Szóval, kalandra fel, ínyenc olvasóim, ültessétek be mind a hét kertet és mentsétek meg... Magatokat. Rátok fér.

ÉRTÉKELÉS

Nem tömegtermék: szív, lélek és figyelem kell hozzá. De ha belevágsz, egyáltalán nem bánod meg...

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Remek zene, okos gondolatok, háttérben tanító játékmenet, nem szájbarágós oktatás, romantika.

KONTRA
Néha kicsit sablonos párbeszédes elemek, kicsit elnagyolt kerettörténet, de a legnagyobb baj: hamar vége lett...

95%

SAJTBÓL VAN A HOLD

DESTINY 2

SHADOWKEEP

[IRTA **WILSON**] A FREE TO PLAY MODELLRE VALÓ ÁTÁLLÁSSAL PÁRHUZAMOSAN ÉRKEZETT MEG A DESTINY 2 LEGÚJABB KIEGÉSZÍTŐJE, AMELY TELJESEN ÚJ FEJEZETET IGYEKSZIK NYITNI A NEM ÉPPEN SIMA MÚLTTAL RENDELKEZŐ FRANCHISE ÉLETÉBEN. ÁM AHOGY MINDIG, MOST IS MINDEN JÓRA JUT VALAMI ROSSZ...

ADATOK

KIADÓ **BUNGIE** – FEJLESZTŐ **BUNGIE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.10.01.** – ÁR **STEAMEN 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 600 FORINT.**

R*epetitio est mater studiorum* – azaz ismétlés a tudás anyja. Ha a Destinynek alcímre lenne szüksége, ennél jobban kevés dolog passzolna hozzá. Hiszen ami a bejelentésekor egy misztikus, még a fejlesztők által is definiálhatatlan kalandnak indult – ne feledjük, amikor kiálltak vele a világ elé, a játékmenetből semmit sem mutattak, és műfajba sem nagyon tudták helyezni –, abból mára egy folyamatos csalódásokkal övezett, mégis sikeresnek mondható valami lett, amit a mögötte álló stúdió hírneve, az azt támogató (egykori) kiadó büdzséje, és az aktív rajongók hite tartott és tart életben. Ebből az egyenletből mára azonban több változó is kiesett: az Activision az egész világot meglepve hátrált ki a Destiny-franchise mögül, a Bungie pedig az évek alatt összegyűjtött tartalékát felélve állt ismét a saját lábára, hogy immáron önerejéből aknázza ki mindazt a potenciált, amely a Destiny világában lapul.

HOLDRASZÁLLÁS

Mivel a Forsaken, avagy a Destiny 2 utolsó kiegészítője óta mindössze csak egy év telt el, még egy második DLC-csapat jelenlétével számolva is elég egyértelmű volt, hogy az új bővítmény esetében, mennyiség szempontjából érdemes fenntartásokkal kezelni az új tartalmat, a végeredmény pedig sajnos nem cáfolt rá erre. A Shadowkeep ugyanis bár egy nevesített, teljes áron (a Steamen 35 eurót kérnek érte) kiadott kiegészítő, de a gerincét az önismétlés adja, hiszen helyszíne az a Hold, amely az első Destiny egyik legfontosabb terepe volt, és amely szinte változatlan formában tér vissza. Azért csak szinte, mert az általunk ismert térkép központi területén feltűnt két dolog – egy gigantikus, a Holdat keresztül-kasul átszelő völgyhálózat, és egy az égbe nyúló vérvörös torony, amely nem éppen baráti erőknek ad otthont.

Ezek az erők pedig nem egészen ismeretlenek, ahogy hírvivőjük sem: az első Destiny történetében is komoly szerepet betöltő Eris Morn visszatért, hogy ismét szembeszálljon a Hive-val, és a Hold mélyén is rejtőző Sötétséggel, amely régi, halottnak hitt ellenségek árnyékepeinek megelevenítésével igyekszik átvenni az uralmat előbb a Hold, aztán idővel talán az egész naprendszer felett. Anélkül, hogy a meglehetősen légtelen történet fordulópontjait lelőném, jobb, ha mindenki felkészül: a legfőbb ellenséggel való konfrontációra ezúttal sem kerül sor, a Shadowkeep kampánya ugyanis sokkal inkább egy bevezető, sem mint egy kerek egész, amely egyáltalán nem zár le egy szálat sem, sőt.

HOSSZÚLÉPÉS

Ennek igazából több oka is van, az első pedig a szokásos Destiny-probléma, avagy a hossz. A Shadowkeep története ki tud tölteni 6-7 órát, de ez nem annak köszönhető, hogy olyan sok misszió vagy átvezető várna, hanem annak, hogy az egyes fejezetek közé sikerült egy minden eddiginél jobban rendszeresített és központosított grindelést beékelni, amely csak bizonyos előfeltételek teljesítése után hajlandó továbbengedni a következő küldetésre. Természetesen ezt most is sikerült belefonni a lore-ba, hivatalosan mindig valamiféle ereklyét vagy tárgyat kell megtisztítani, és mit ad isten, ez a megtisztítás általában bizonyos számú és típusú ellenfél megöléséből vagy kihívások teljesítéséből áll.

A grindelés persze egyáltalán nem idegen a Destiny 2 játékmenetétől – leegyszerűsítve az egész csak ebből áll – de még így is fájdalmas, hogy ez a maximálisan fapados megoldás az egyik eszköz ahhoz, hogy ezt a több mint tízezer forintos kiadást valahogy sikerüljön alátámasztani. És ez igazából azért különösen dühítő, mert a Hold körülbelül 80%-a teljesen változatlan formában tér vissza a Destiny 1-ből, a maradék 20% pedig tényleg elképesztően látványosra sikeredett, de sem kidolgozva, sem igazán kiaknázva nincs. Kiváló példa erre a horizont

Nevesített és leginkább régről visszahozott bossok, állandó grindelés... ehh, elég volt ebből, inkább matekozzunk, megdobállak számokkal.

VÁGJ BELE INGYEN!

A Shadowkeep megjelenése több okból is jelentős volt: egyrészt a kiegészítő, másrészt a Steamre való átállás miatt, harmadrészt azért, mert a Destiny 2 alapváltozata free to play modellre váltott. A teljesen ingyenes változat elképesztő mennyiségű tartalomhoz ad hozzáférést: szabadon be lehet járni minden bolygót, részt lehet venni a főbb kampányokban, kötetlenül lehet PvP-zni, részt lehet venni a legelső Raidekben, és még az egykori játékbeli eventek is elérhetők. Viszont minden további tartalom, például a kiegészítők extrái, csak azok megvásárlásával érhető el. A kezdés semmiképp sem egyszerű, a váltás után egyrészt sikerült jó mélyre elásni a tartalmakat, másrészt frissített tutorial sem áll rendelkezésre, így a kezdők zömét szinte biztosan agyon fogja nyomni a Destiny 2 furcsa lore-ja, tucatnyi valutája és fura neveken futó játékelemhalmaza, de feladni nem érdemes, hiszen minden hibájával együtt a Destiny 2 kiváló FPS élményt nyújt.

A gunplay és a hangulat mindig a Destiny nagy erőssége volt, és most sincs ez másképp. Elég csak a képekre nézni, szó szerint bele akarunk állni a pofonba.

legszebb eleme, a skarlátvörös torony, melynek közelébe egy Strike-ot valamint az utolsó missziót leszámítva gyakorlatilag nem is megyünk, de például van olyan küldetés is, amelynek egyik alapkövetelménye korábbi bossok legyőzése – a Hold azonban ebbe nem számít bele, muszáj a többi bolygóra visszatérni, ezzel kitoloncolva a játékost a kiegészítő helyszínéről.

Ráadásul sem új ellenfélbe, sem új bossba nem lehet belefutni (sőt érdemleges mennyiségű új fegyverbe vagy felszerelésbe sem nagyon), minden a korábbi fejezetekből tér vissza, méghozzá szó szerint – a történet szerint ugye a Sötétség rémálomszerű fantomként kelti életre az egykori nemeziseket, ami kimerül abban, hogy a korábban legyőzött legendák vörös/fekete extra réteggel kerülnek vissza a képernyőre. Ez múltidézéshez, nosztalgiához persze tökéletes, kifejezetten kellemes élmény újra szembeszállni Crotával és Oryx családtagjaival, de azért nem lett volna rossz, ha legalább a milliószámra leölendő gruntok repertoárját sikerült volna kicsit bővíteni.

ÉRTÉKELÉS

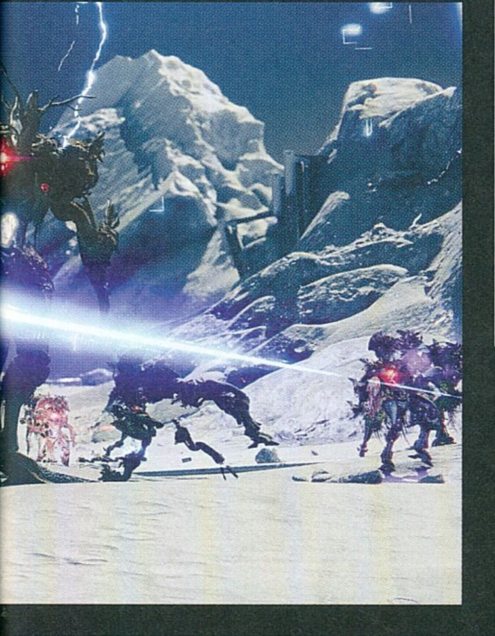
A Shadowkeep pontosan olyan, mint szinte az összes Destiny-kiegészítő vagy maguk az alapjátékok: alig van benne új tartalom, abból is csak egy csipetnyi, de a még mindig tökéletes gungame és a fantasztikus világ által kiváltott Stockholm-szindróma folyamatos játékra késztet.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Elmélyített fejlődés, rugalmasabb gearfejlesztés, a kicsit átszabott Hold most is gyönyörű.

KONTRA
Tartalomhiánytól szenvedő és rendszeresített grindeléssel elnyújtott kampány, újrahasznált helyszínek és ellenfelek, szinte semmi új felszerelés.

69%



ÜDV ÚJRA A MÉLYBEN

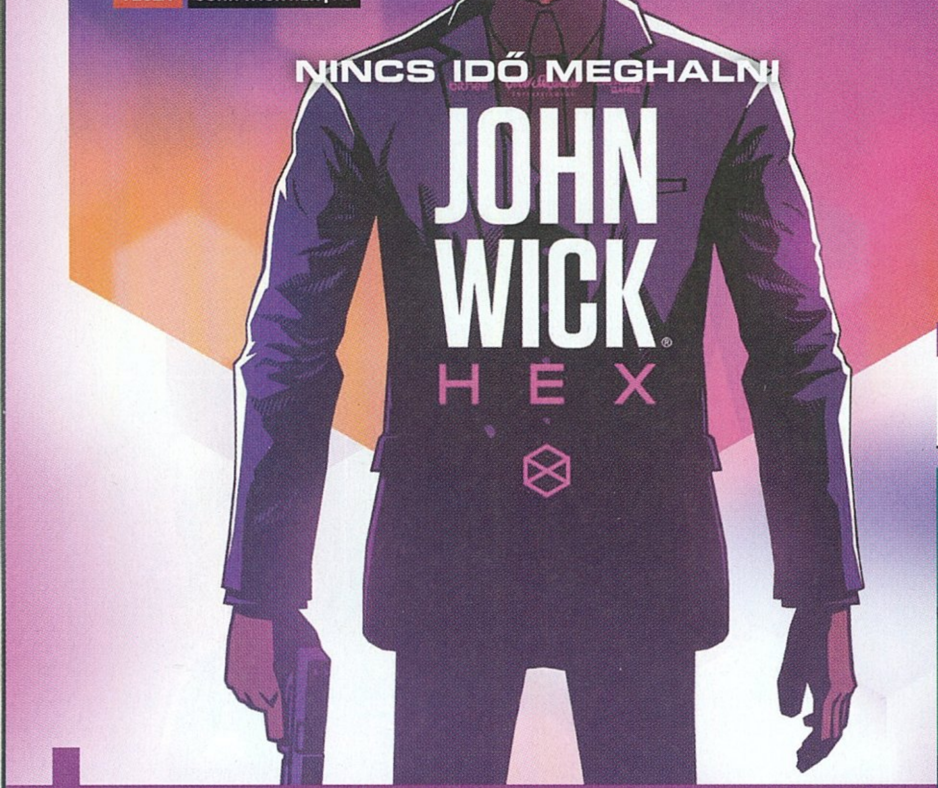
Változást, újítást nem is a felszín felett, hanem az alatt érdemes keresni, a Shadowkeep ugyanis több esetben is hajlandó egészen az alapokig lefúrni, átalakítva eddigi rendszereket, visszahozva korábbi elemeket. Ez már igazából az első percben, a kezdéskor feltűnhet, hiszen ezúttal nem kell grindelni az induláshoz, minden karakter és minden felszerelés automatikusan 750-es Powerrel vár, és innen a határ a csillagos ég – egész pontosan 960, de a szezonális artifactokkal még e fölé is lehet menni. Az est sztárja azonban nem ez, hanem az Armor 2.0-nak hívott, átszabott fejlődési rendszer, amely több komponensből áll. Ott vannak például a statisztikák, most már hat kategória mutatja meg az adott karakter főbb paramétereit (például intelligencia, erő, mobilitás), és ezek erősítésével lehet olyan bónuszokhoz jutni, mint a gyorsabb mozgás vagy a gyorsabb gránátvisszatöltés.

Ezenfelül az egyes páncéldarabok is testreszabhatók a korábbról már ismerős modokkal, melyek régen egyszer használatos buffok voltak, most viszont már permanensen bevethető és szabadon továbbvihető kiegészítőként funkcionálnak, ami így lehetővé teszi, hogy egy adott játékstílus vagy egy adott bónuszra való fókuszálás ne csak addig tartson, míg az ezt elősegítő ruhadarabot viseljük, hanem tovább örökítsük addig, ameddig csak akarjuk. Ez önmagában is elég ahhoz, hogy a Destiny 2 sokkal szerepjátékosabb legyen, mint valaha, és nagyobb szabadságot, na, meg változatosságot hozzon a karakterfejlesztés alapvetően eléggé statikus világába.

> A Shadowkeep mindent a korábbi fejezetekből kölcsönöz, miközben grindelésre kényszerít.

Igazán jelentős szerep ennek természetesen most sem a hagyományos PvE-ben, sokkal inkább az olyan endgame tartalmakban jut, mint a Raid. A Shadowkeep mindössze egy újat tud ebből felmutatni: a Garden of Salvation pont annyira jó, mint a korábbi raidek, és pont annyira hardcore is: egy abszolúte összeszokott, olajozottan működő csapatra van hozzá szükség, e nélkül meg sem érdemes próbálni. Annak sem kell búsulnia, aki a kritériumnak nem felel meg. Most is van Strike, a kampány befejeztével megnyílik a Nightmare vadászat (gyakorlatilag végtelenített bossharc), elérhetővé válik a Nightfall: The Ordeal (az eddigi Nightmare Strike-ok új variációja, olyan módosítókkal, mint például Champion ellenfelek szerepeltetése), az igazán hosszú távú változást pedig a Fortnite-ból kölcsönzött szezonális bérlet adja. Ebből itt is két variáció érhető el, egy ingyenes, ami kevéske extrát ad, és egy fizetős, amely minden szintlépés mellé valami komolyabbat is hozzácsap.

A Shadowkeep megjelenésével beköszöntött ugyanis az új szezon, amely ezúttal minden eddiginél több tartalmat ígér – például a kampány folytatását, globális céllal rendelkező közös eseményeket, a lore-ba is belenyúló, nevesített, narratívával is rendelkező eseményláncolatokat, és még ki tudja mit. És ez az ismeretlen, ez a folyamatos kérdőjel az, amitől a Destiny nem tud elszakadni, ami újra és újra, epizódról epizódra, kiegészítőről kiegészítőre kéri a játékosoktól azt, ami a legértékesebb. A bizalmat: hinni abban, hogy mindez megvalósul, és a Destiny végre tényleg azzá válik, amit fél évtizede ígér, de eddig valahogy sosem tudta összehozni.



NINCS IDŐ MEGHALNI

JOHN WICK HEX

[ÍRTA DRAG] HA JOHN WICK ÉS JÁTÉKFELDOLGOZÁS, AKKOR ELSŐRE TÍZBŐL KILENC EMBER BIZTOSAN VALAMILYEN BELSŐ VAGY KÜLSŐ NÉZETŰ SHOOTERRE GONDOL, MINT IDEÁLIS MŰFAJ. NEM ÚGY A BITHELL GAMES, MELYNEK TAGJAI TELJESEN MÁS OLDALRÓL KÖZELÍTETTÉK MEG AZ ALAPANYAGOT – ÍGY SZÜLETETT MEG A JOHN WICK HEX.

ADATOK

KIADÓ **GOOD SHEPHERD ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **BITHELL GAMES**
MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.10.08.**
ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL 16 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5 300 FORINT.**

A jobb oldali rosszfiú kővé dermedve figyeli az eseményeket, hiszen most tudatosult benne: Keanu TÉNYLEG lélegzetelállító.

Mike Bithell a Thomas Was Alone-nal és a Volume-mal már bizonyította, hogy nem kell a szomszédba mennie, ha eredeti ötletekre vágyik, a brit játékdizájner legújabb alkotása, a John Wick Hex pedig szintén egy rendkívül kreatív játék, melyről már a korábbi gamescomos beszámolónkban is pozitívan nyilatkoztunk. A jó hír, hogy véleményünk a teljes verzió alapján sem romlott – de ezt a szép kerek értékelés is bizonyítja az oldal közepén.

ERŐSZAKOS MÚLT

Na, de ne rohanjunk ennyire előre, nézzük, miről is szól a játék. Sztori szinten egy előzményről van szó, vagyis a Hex nem kapcsolódik szorosan egyik John Wick-filmhez sem, és igazából magára a történetre nem is fektet túl nagy hangsúlyt – vannak ugyan képregényszerű, állóképes átvezetők az egyes missziók között, illetve néhol némi narrációt is kapunk, de ezek abszolút háttérbe szorulnak a gameplay mellett.

A John Wick Hex legnagyobb bravúrja, hogy úgy tud végig izgalmas és akciódús maradni, hogy valójában egyetlen valósidejű döntést sem kell benne meghoznunk. Tulajdonképpen egy XCOM-jellegű, raszteres felépítésű pályákon zajló stratégiai játékról van szó, melyben egyetlen erőforrás menedzselése körül forog minden: ez nem más, mint az idő. Időbe telik minden egyes lépés, ütés és lövés, méghozzá természetesen nemcsak nekünk, hanem ellenfeleinknek is, a feladat így – nagyon leegyszerűsítve – az, hogy mindig egy lépéssel előttük maradjunk, jó döntések láncolatával felülkerekedve a végig brutális túlerőn.

MINDEN FEGYVER ELSÜTÉSE MÁS IDŐTARTAMOT VESZ IGÉNYBE, ÍGY MÉRLEGELNÜNK KELL, MIT VESZÜNK FEL: AZ ERŐSEBB NEM FELTÉTLENÜL JOBB.

A képernyő tetején egy idősáv mutatja, hogy a mi mozdulataink, illetve a rosszfiúk akciói mennyi időt vesznek igénybe, így mindig pontosan tisztában vagyunk azzal, hogy mi fér bele és mi nem. Maguk az összecsapások persze nagyon hamar sokténymezőssé válnak, főleg annak köszönhetően, hogy a John Wick Hexben folyamatosan kombinálnunk kell a közelharcot és a lőfegyverek használatát. Nemcsak azért van erre szükség, mert az ellenfelek között is vannak verőlegények és felfegyverzett pajtások, hanem mert a muníció is nagyon gyorsan fogy. Ezt pedig a játék nagyon realisztikusan kezeli: nincs folyamatosan újratárazás, ha cserélünk, bukjuk a maradék golyókat. A felvett fegyverekhez pedig nem is tudunk betankolni lőszerrel, úgyhogy itt minden egyes töltény nek jelentősége van – ahol lehet, meg kell próbálnunk bunyóval előre jutni. Ehhez persze kell egy nagy adag előre gondolkodás/tervezés, valamint a terepviszonyok okos kihasználása is: ha például belépünk egy oszlop mögé, akkor máris időt tudunk nyerni a távolról lövöldözőkkel szemben.

FEGYVERBALETT

A rövid, 5-10 perces pályák végén jutalmul egy folyamatos, filmszerű visszajátszásban nézhetjük meg, mit műveltünk, és jó érzés, amikor egy jól megtervezett koreográfia összeáll – és hát tulajdonképpen a John Wick is erről szól, hogy az apró, de vérprofi és szuperprecíz mozdulatok egymásutánjából összeáll egy áll-leejtős akciófilm. Bár a látvány tekintetében ez pont nem igaz a Bithell Games alkotására, az alapvetően tetszetős, stilizált látványvilágot ugyanis nem tudták megtámogatni kellően változatos és kidolgozott helyszínekkel és ellenfelekkel. Maga a játékmenet azonban minden dicséretet megérdemel, hiszen nemcsak ötletes, de egészen mély is – egy-egy szituációt tényleg rengeteg féleképpen megoldhatunk.

Az ellenfél-leosztások terén tapasztalható randomfaktor miatt ráadásul a pályák sem kitanulhatók, így mindenki kénytelen lesz elsajátítani az apró fortélyokat. És ebben a műfajban azt hiszem ez így is van jól.

ÉRTÉKELÉS

Rendkívül ötletes megcsavarása az XCOM-formulának, melybe nagyon könnyű beletanulni, de megvannak a mélységei is.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

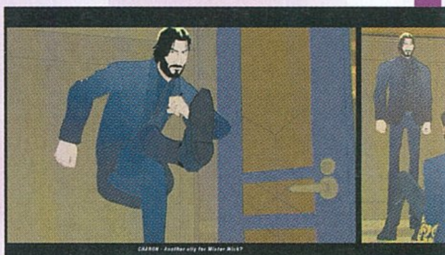
PRO

Az időmenedzselős mechanika iszonyúan szórakoztató, remek érzés, amikor egy szorult szituációt megoldunk a jó döntések sorozatával.

KONTRA

A képi világ egyszerű, a helyszínek kicsit unalmasak, picit rövid.

80%



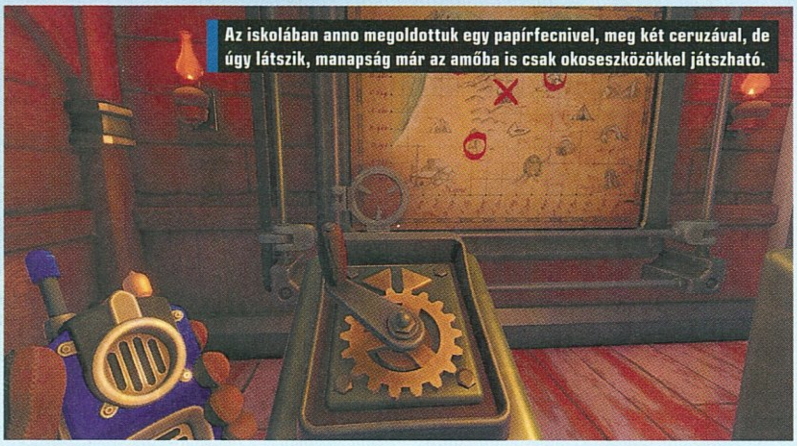
AGYTORNA KÉT SZEMÉLYRE

WE WERE HERE — TOGETHER —

ADATOK

KIADÓ **TOTAL MAYHEM GAMES** – FEJLESZTŐ **TOTAL MAYHEM GAMES** – MŰFAJ **KOOPERATÍV KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.10.10.** – ÁR **STEAMEN 13 EURÓ, KB. 4 300 FORINT.**

[ÍRTA **STEELSAINT**] **Trilógiává bővült a We Were Here-sorozat, hiszen a 2017-es ingyenes pilot és a 2018-as We Were Here Too után befutott a We Were Here Together, mely harmadjára is elinvitál minket és egy barátunkat a fagyos Antarktiszra, hogy egy szál rádióval felszerelve bemutassuk, milyen jól tudunk kommunikálni.**



Az iskolában anno megoldottuk egy papírfecnivel, meg két ceruzával, de úgy látszik, manapság már az amőba is csak okoseszközökkel játszható.

A We Were Here-sorozat igencsak üde és érdekes színfoltját képezi a logikai játékok felhozatalának, hiszen ezeknél a címeknél nem elég pusztán okosnak lennünk az egyes feladványok megfejtéséhez: az is számít, hogy milyen tisztán tudunk kommunikálni a társunkkal. A We Were Here-játékok ugyanis szigorúan kooperatív mókák, ahol minden feladvány két személyre van kitalálva. Ez a recept remekül működött a 2017-es pilot és a 2018-as folytatás esetében, így nem meglepő, hogy a Total Mayhem Games megpróbálta elsütni az idén debütált We Were Here Togetherben is, a kérdés már csak az, hogy mekkora sikerrel?

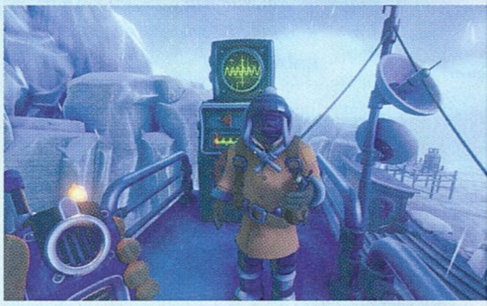
Nem árt hozzá egy barátunk, akivel össze tudunk dolgozni, de ha nincs más, ezúttal akár idegenekkel is boldogulhatunk.

HULL A HÓ ÉS HÓZIK

A We Were Here Together az első két részhez hasonlóan az Antarktisz jeges vidékén játszódik, ahol egyszerű kutatóként tengetjük mindennapjainkat. A békés hétköznapoknak egy hirtelen befutó, szakadozott vészjelzés vet véget: valaki bajban van, és természetesen nekünk és egy szem társunknak kell a megmentésére sietnünk. A mentőakció megkezdése után azonban rövid úton egy rejtélyes középkori kastélyban kötünk ki, ahol a szoros együttműködés több mint ajánlott, hiszen csak társunkkal összedolgozva van esélyünk megfejteni a misztikus Castle Rock titkát, vagy épp élve elhagyni a helyet.

PÁRATLAN PÁROS

A We Were Here Together játékmenete nem fogja nagyon meglepni azokat, akik játszottak már a sorozat korábbi címeivel, hiszen a lényeg itt is ugyanaz, mint az első két résznél. A jeges pusztában, később pedig a kastélyban bolyongva egyedül az adóvevőnk segítségével tudunk beszélni a társunkkal, a továbbjutás útjában álló fejtörők pedig csak együttműködve oldhatók meg. Ennek megfelelően a játék az agyunk mellett a kommunikációs készségünket is próbára teszi, hiszen lehetünk bármilyen okosak, amennyiben nem tudjuk érthetően elmondani, hogy mit látunk, jó eséllyel el fogunk bukni. Itt érdemes megjegyezni, hogy a játékhoz egy működő mikrofon és valamilyen nyelvtudás (angol vagy német az ajánlott) elengedhetetlen, ezek nélkül nehezen fogunk boldogulni.



ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A We Were Here Together egy jópofa, kommunikációra épülő logikai játék, de azért egy megbízható barát mindenképp kell az igazán felhőtlen szórakozáshoz.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A fejtörők ötletesek, a helyszínek jópofák, ráadásul az együttműködés itt tényleg elengedhetetlen a boldoguláshoz.

KONTRA

Ha nincs kivel játszani, az kicsit frusztráló lehet az internetről jött társak miatt, illetve a grafika is kopottas már.

80%

Ami a fejtörőket illeti, ezek ugyanolyan jópofák (és frusztrálóak), mint az előző részekben, viszont a történet és a háttérvilág ezúttal kicsit gyengébbre sikeredett, illetve azt is érdemes lehet megjegyezni, hogy a játék grafikája is igencsak kopottas már. Ezenfelül pedig ott van még a kooperatív játékok rákfenéje: a másik játékos. Alaphelyzetben természetesen erősen ajánlott egy barátunkkal leülni a We Were Here Together elé, de ha nincs egy ismerősünk sem, aki érdeklődne a kooperatív fejtörők iránt, akkor végső soron az interneten is kereshetünk cimborákat. Szerencsére a felhozatal elég korrekt, szóval jó eséllyel találunk majd magunk mellé értelmes társat, de azért a tesztelés során sikerült belefutnom pár egzotikus hozzáállású úrba is, a csúcsot ezen a téren a fejhangon visító, németül káromkodó fiatalember (természetesen ttv-s előtaggal a nevében) jelentette.

MÉG EGY EXPEDÍCIÓ BELEFÉR?

Összességben a We Were Here Together egy jópofa, agytornának teljesen ideális feladványokkal telezsúfolt logikai kalandjáték, mely akkor igazán élvezetes, ha egy barátunkkal esünk neki, de végső esetben vadidegenekkel is kipróbálható. Elsősorban a sorozat kedvelőinek ajánlható, tehát ha valakinek bejön az ingyenes pilot epizód, erre is nyugodtan ruházzon be, jó eséllyel nem fogja megbánni.

EGY HALÁLI SZERELEM

FELIX the REAPER

A ROMANTIC COMEDY GAME ABOUT THE LIFE OF DEATH

ADATOK

KIADÓ **DAEDALIC ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **KONG ORANGE** – MŰFAJ **LOGIKAI** – MEGJELENÉS **2019.10.17.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8300 FORINT.**

[ÍRTA **CHARLIE**] **KI MONDTA, HOGY EGY KASZÁS SZÍVÉT – MÁR HA VAN NEKI – NEM RAGADHATJA EL AZ IZZÓ SZENVEDÉLY, ÖNTHETI EL A SZERELEM BIZSERGETŐ ÉRZÉSE? VÉGRE BELEKUKKANTHATUNK EGY HIVATÁSOS HALÁLOSZTÓ MINDENNAPJAIBA, AHOGY SZEMBENÉZ MUNKÁJA KIHÍVÁSAIVAL, MIKÖZBEN ÁLMAI NŐJÉNEK NYOMAIT LESI MINDEN SARKON.**

A Halálügyi Minisztérium hallatán a többségben valószínűleg nem a románc és az örök szerelem lehetősége ötlik fel. Felix mégis pont ezeket hajszolva áll be Kaszásnak, miután első látásra menthetetlenül beleszeret Bettybe, aki viszont pont a szakma másik végletét, az Életügyi Minisztériumot képviseli. Pufók, csupaszív hősünk terve szerint azonban „ahol élet van, ott halál is", vagyis ez a legjobb esélye, hogy újra találkozzon álmai hölgyével, és lenyűgözze bájos személyiségével – no meg káprázatos táncmozdulataival. Felix tehát minden nap reménnyel telve liftezik a halandók közé, gondoskodva arról, hogy jobb létre szenderüljön, akinek kell, hátha közben összefut imádott Bettyjével.

Felix persze nem egy hatalmas kaszával osztja a végzetes ítéleteket, ő annál sokkalta stílusosabb. Egyszerűen csak úgy alakítja a körülményeket, hogy a dolgok mindig „jó" véget érjenek: odatessékeli az áldozatot a végzetes dárda útjába, vagy épp kicseréli a gazdája ölelésébe ugró kutyát egy öklelésre kész kosra. Az idő kereke ugyan áll a küldetések alatt, de Felixnek így sincs könnyű dolga, mivel úgy kell kiviteleznie megbízásait, hogy közben nem éri napfény. Ilyen gyenge pontnál nyilván kézenfekvőbbek lenne az éjszaka műszak, de ezt a luxust sem Felix, sem pedig a Halálügyi Minisztérium nem engedheti meg magának.

Marad tehát a kényszerközépút, vagyis az árnyékokon bugizás mezőről mezőre, amihez a nap és a tereptárgyak elmozdításával varázsolhatunk új útvonalakat, de ez később kapcsolókkal, karokkal mozgatható akadályokkal és portálokkal bonyolódik. Ha elakadnánk, szerencsére kérhetünk segítséget, amire alkalmanként konkrét válaszokat/lépéseket, de van, hogy csak támpontokat kapunk. Felix nem csak a tánc, de a zene megszállottja is, így felettese rendszeres kérése ellenére minden megbízást azzal kezd, hogy felrakja fülesét, majd beröffenti kedvenc nótáját, amit egyébként mi magunk is megadhatunk a számos indie előadó műve közül válogatva. Hősünk csábos higanymozgása sem véletlen, Felix ugyanis profi táncosoknak köszönheti változatos mozgáskultúráját, ami egész kalandján végigkíséri.

összeesküvés-elméletként Felix emlékeivel és megbízásaival, a töltőképernyőkön pedig ízléses művészeti rajzokkal. A játék összesen öt fejezetének mindegyike négy-öt pályát rejt, amikben más-más célpont haláltusáját kísérhetjük végig. Teljesítésük után a pályák hardcore változatainak is nekiveselkedhetünk, de jó teljesítményünkért kapott pecsétjeinkkel továbbiakat is megnyithatunk. A fejlesztők emellett

FELIX EGY SZERETHETŐ KARAKTER, AKI EGY REMEK ÖTLETNEK HÁLA KEL ÉLETRE, DE A TÖRTÉNET SAJNOS ELVÉSZ.

A fejlesztőknek egy igazi lovaggal sikerült tovább emelniük a játék fényét, elvégre hangjával maga Sir Patrick Stewart is hozzájárult az élményhez.

A Felix the Reaper egyszerű, aranyos és meseszerű látványt nyújt, pályái apró szigetek hatását keltik, míg a menüje olyan, mint egy egykor elegáns, de mára kissé lelakott lakás, falán mintegy szövevényes rengeteg érdekes olvasnivalóval is ellátták, kezdve a Halál különböző értelmezésével az emberiség történetén át, az adott célpontok részletes leírásáig. Egy plátói szerelem eléggé egyoldalú történetével Felix kalandja egy bájos, ötletes, művészi és stílusos kis mese, maga a cselekmény viszont semmit sem mozdul előre még a végén sem, a segítség nem mindig segít, illetve a töltési idők is meglepően hosszúak.

ÉRTÉKELÉS

Felix egy imádnivaló fickó, akit még akkor sem tudnék utálni, ha engem kaszálna el. Egy üdítően egyszerű, de közel sem könnyű fejtörő igazán művészi formába öntve, azonban a történetet a kitalálási fázis után mintha elfelejtették volna folytatni a fejlesztők, illetve maradt néhány apróbb baki.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

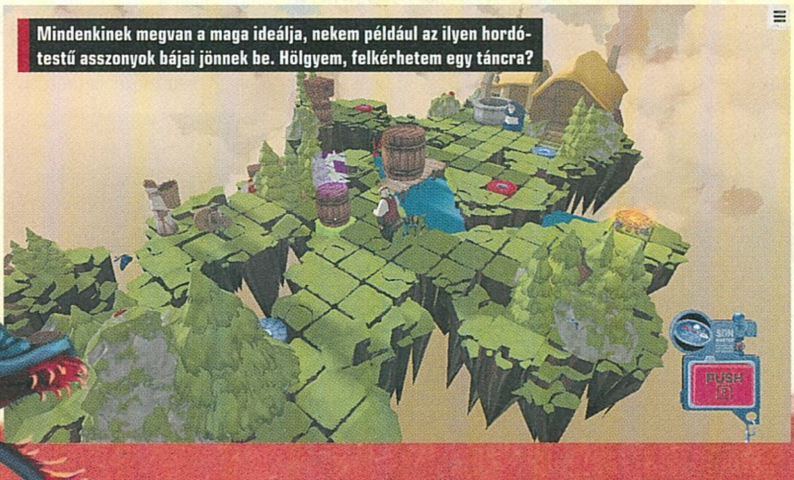
PRO

Ötletes és agycsikorgató feladványok, halálian stílusosan tálalva, számos érdekességgel, kihívással és egy nem mindennapi Kaszással. Ja, és Sir Patrick Stewart!

KONTRA

A történetben a fejlesztők vagy csak a „Felix szereti Bettyt, de két külön világban élnek" pontig jutottak, vagy a többit megtartották a folytatásra. A segítő tanácsok nem mindig segítenek, a töltési idők pedig szokatlanul hosszúak.

79%



Mindenkinek megvan a maga ideálja, nekem például az ilyen hordótestű asszonyok bájai jönnek be. Hölgyem, felkérhetem egy táncra?

Little Town Hero – Kisváros

ADATOK

KIADÓ **GAME FREAK** – FEJLESZTŐ **GAME FREAK** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.10.16.**
ÁR **NINTENDO ESHOPBAN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8300 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] A Pokémon-epizódok árnyékából próbál kitörni a Game Freak: a japán fejlesztőcsapat egy aprócska szelete a saját feje után menve mesél el egy olyan történetet, melynek főszereplője egy fiatal harcos, valamint egy kisváros és egy kifejezetten páratlan harcrendszer.

Tizenéves korban egy szénbányában dolgozni nem tűnik éppen a legjobb karrierválasztásnak, és a jövővel kapcsolatban sem vetít előre túl sok pozitívumot, de egy japán szerepjáték világában ez talán annyira nem meglepő, ahogy az sem, hogy később ez a téma különösen sokszor nem kerül elő a sztori során.

Merthogy ennél fontosabb dolgok történnek: a fallal körülvett, a külvilág létezéséről tudomást sem vevő településben megjelennek az addig csak a legendákban létező szörnyek, és pont a korábban emlegetett, nem éppen különleges szénbányász srácról, Axe-ról derül ki, hogy ő tud a lehető leghatékonyabban harcolni ellenük. De honnan jöttek, hányan vannak és mit akarnak? Nos, ezt már viszont magadnak kell felfedezned.

KISVÁROSI KALANDOK

A Little Town Hero ugyanis egy klasszikus szerepjáték, csak épp kevéske klasszikus elemmel: a fiatal főhős és a csapatot alkotó barátok persze mind a helyükön vannak, ahogy a nem éppen szokványos helyiek is, minden másban viszont újítani próbált a Pokémon szekerét a kezdetek óta toló Game Freak, mindent egy lapra téve fel – ez lenne a harcrendszer.

A random összecsapásokat teljes egészében mellőző, kizárólag a történet előrelendítéséért felelős ütközeteket használó, körökre osztott rendszer leginkább egy CCG-hez, például a Hearthstone-hoz hasonlítható, csak itt nem kártyákat kell bevetni, hanem ötleteket. Ezek három variációban érkeznek: a vörös a támadás, melyet körönként csak egyszer lehet aktiválni; a sárga a védekezés, ami kifulladásig elsíthető; a kék egyfajta mágia, amely vagy buffot ad, vagy különlegesebb akciót tesz lehetővé.

Van, hogy egyetlen jó ötlettel igazi klasszikus születik, de a Little Town Hero sajnos messze nem ilyen alkotás.

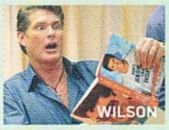
Az ötlet azonban önmagában még nem ér semmit, azt előbb – energia felhasználásával – aktiválni kell, és utána vethető be ténylegesen, a használatot követően – vagy ha a védelmi értéke elfogy – pedig elveszítjük, egészen a két lehetséges újratöltési feltétel bekövetkeztéig.

ÜTHETJÜK A NYOMÁT

Ahhoz azonban, hogy egy ellenfél vagy Axe sebződjön (a maximális életerő mindig 3 szív), egy körön belül kell az ellenfél összes ötletét elpusztítani, emellett rendelkezni egy már aktivált, de még nem bevetett támadó ötlettel. Ráadásul rengeteg olyan ellenfél akad, amely az életerőn felül még páncéllal is rendelkezik, így ezt is le kell fejteni. A harc emiatt rendkívül átgondolt lépéseket követel meg, mert iszonyatosan egyszerű rossz sorrendben felhasználni az ideákat, vagy olyat bevetni, amire igazából semmi szükség sem volt. Ráadásul rengeteg olyan véletlenszerű szituáció van, amely teljesen át tudja írni a stratégiát, elvéve bizonyos támadást, leszívva az energiát, buffolva az ellenfelet, a semmiből blokkolva egy támadást. Ennek viszont egyenes ágú következménye az, hogy bizonyos esetekben az összecsapások akár egy óráig is elhúzódhatnak (!), és a siker egyáltalán nem garantált, így a gyakori újrakezdés is sokszor visszatérő jelenség.

Ez pedig nagyon sok frusztrációt tud szülni, amit a Little Town Hero nem nagyon tud mással kompenzálni. A kezdetben érdekesnek tűnő története villámgyorsan elapad: karakterei gyatrák, gyengén kidolgozottak, a párbeszédek zöme kifejezetten borzalmas, maga a város, az egyetlen helyszín pedig nemcsak felejthető, de túlságosan kidolgozatlan is. Alig pár épületből áll és ugyanennyi NPC-be lehet belefutni, sokuknak szó szerint csak 1-1 jelenet jut, így a teljesen kihalt, élettelen helyszínek közé tett számtalan harc nehezen képes bárkit is lekötni. Így hiába a kifejezetten érdekes és ötletes harcrendszer, a Little Town Hero élvezeti értéke pont annyira hatalmas, mint a címadó helyszíne.

ÉRTÉKELÉS



A harc köré épített Little Town Hero túlságosan vontatott, története és előadásmódja nem túl színvonalas, és a szerencse is inkább hátráltat, semmint segít, brutálisan elnyújtva ezzel a csatákat.

TÁLALÁS:	**50%**
TARTALOM:	**55%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

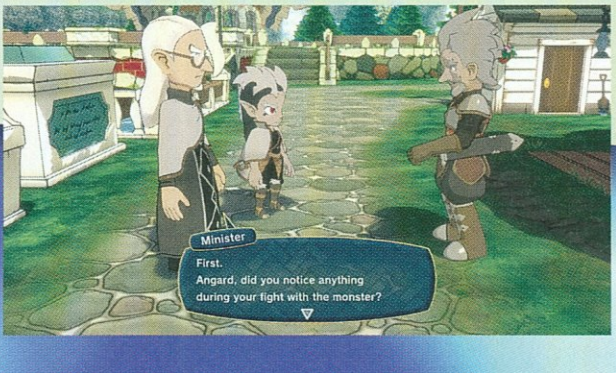
Kifejezetten ötletes és szórakoztató harcrendszer, kellemes zene.

KONTRA

Borzasztóan vontatott és unalmas, a harcok képesek feleslegesen elhúzódni és frusztrálóvá válni, Patyomkin-város, és rendkívül ronda tálalás.

60%

Néne, nincs kedvem a béna harcokhoz, adjon inkább sok húst, aztán odavetem a fenevadak elé, hogy íziben lenyugodjanak!



MEGELEVENEDŐ KÉPZELET

CONCRETE GENIE

ADATOK

KIADÓ **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE** – FEJLESZTŐ **PIXELOPUS** – MŰFAJ **PUZZLE-PLATFORMER**
MEGJELENÉS **2019.10.09.** – ÁR **PS STORE-RÓL AZ ALAPKIADÁS 8990 FORINT, A DELUXE PEDIG 11 990.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**]

A LEGÚJABB SONY-EXKLUZÍV SIKERCÍMBEN EGY FIATAL, RENDKÍVÜLI TEHETSÉGŰ SRÁC PRÓBÁLJA MEGMENTENI HŐN SZERETETT VÁROSÁT AZ EGYRE TERJEDŐ SÖTÉTSÉGTŐL, AMIBEN SEGÍTSÉGÉRE LESZ EGY VARÁZSECSET ÉS AZ ÁLTALA A FALAKRA PINGÁLHATÓ, NEONSZÍNES TEREMTMÉNYEK SOKASÁGA.

A Sony igen nagyot megy az utóbbi időben, hiszen hatalmas siker lett a Horizon Zero Dawn, a Marvel's Spider-Man, a God of War, a Detroit: Become Human, és bár mi kevésbé szerettük, de a Days Gone is elég szépen fogyott. Ám hiába a pénztárcákat kifosztó, kasszasiker címek, a japán cég továbbra sem hajlandó letenni az új innovációs ötletekről és formabontó megoldásokról, ezért vezetői ugyanúgy kellő figyelmet fordítanak a kisebb fejlesztőstúdiók ígéretes projektjeire, mint akár egy új Naughty Dog-játékra. Felhozhatjuk ezzel kapcsolatban a Dreamst, amiről korábban már írtunk a magazinban, de jó példa rá a jelen tárgyalt Concrete Genie is, ami ugyanannyira kiemelten támogatja a PSVR-t, mint a DualShock 4 mozgásérzékelőjét, a PS4-exkluzív címek között pedig egy újabb gyöngyszem.

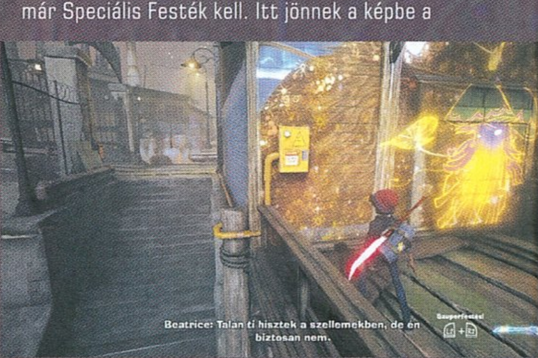
PICASSO ELBÚJHAT!

Főszereplőnk Ash, egy kivételesen kreatív fantáziával megáldott fiatal srác, aki Denska városában tengeti unalmas mindennapjait. Denska fénykorában még maga volt a földi paradicsom, barátságos emberekkel, nyüzsgő utcákkal és telis-tele vidámsággal. Mára elnéptelenedett, a gyerekzsivaj elhallgatott, a várost pedig különös, fekete-lila indák kezdték ellepni, amik igen nagy eséllyel felelősek a rossz hangulatért és a kietlen, sivár utcák sokaságáért. Ash saját fantáziavilágába menekül a szürke monotonitás elől, és kedvenc rajzfüzetébe sorra firkálja bele az újabb és újabb kitalált lényeket. Aztán egy napon a helyi rosszgyerek-bagázs (a játék is csak „zaklatóknak" nevezi őket) ismét betalálja Asht, elveszik a füzetét, kitépdesik a rajzokat és a fiút belökik a helyi világítótoronyba vezető csillébe, hogy odafenn hadd találkozzon össze a világítótorony szellemével. Viszont Ash nem holmi áttetsző kísértetbe botlik, hanem az egyik kitépett lapra a füzetéből, melyből kisvártatva életre kel az első kitalált barátja: Luna. A vidám teremtmény elvezeti a srácot egy mágikus ecsethez, melynek segítségével Ash könnyedén képes a falakra festeni, méghozzá nemcsak különféle színeket és alakzatokat, de komplett lényeket is, akiket aztán életre hívhat.

A sztori – és maga a vizuális körítés – leginkább a Laika filmstúdió (Coraline és a titkos ajtó, ParaNorman, Doboztrollok, Kubo és a varázshúrok) munkáira emlékeztet, az animációs stílust néha rajzfilmes átvezetőkkel dobják fel, amikben nemcsak Ash, de a zaklatók sanyarú múltjáról is többet megtudhatunk. Utóbbiak persze nem önszántukból lettek rosszak, mindegyikük múltjában akad valamiféle trauma (válás, családi perpatvar stb.), amik miatt megváltozott az életük és a gonoszkodásban találtak kiutat. Tetszett, hogy ezekkel a flashbackjelenetekkel mélyítik a történetet, és nem csupa egydimenziós karaktert állítanak elénk.

FESTÉS, MÁZOLÁS, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Fő feladatunk Denska régi, mesebeli állapotának visszaállítása, amit úgy tudunk elérni, hogy a zónákra osztott városban minél több fényt kapcsolunk fel ecsetünkkel. Egy-egy városrész eleve több zónára van bontva, ezért érdemes alaposan körbejárni minden helyszínt, és ahol égőket látunk, ott előkapnunk az ecsetet és felfesteni valamiféle mintát a falra. Ezzel nemcsak magát a helyet tesszük barátságosabbá, de a továbbjutáshoz is elengedhetetlen, hogy minden izzót felkapcsoljunk, kvázi újra elhozva a reményt adó világosságot a sötétség helyére. Igen ám, de a már említett fekete-lila indákat nem tudjuk csak úgy egyszerűen eltüntetni, hozzájuk már Speciális Festék kell. Itt jönnek a képbe a



Most kicsit úgy érzem magam, mint Gandalf, amikor Mória bányáiba próbált bejutni. Várjunk csak, mi is volt a jelszó...?

PACA ÉS A KRISTÁLYBARLANG REJTÉLYE

Örvendetes, hogy a Concrete Genie külön tartalmaz egy bónusz PSVR-küldetést, amihez szükségünk lesz még két Move-kontrollerre is a szemüvegen kívül, majd a főmenüből kiválasztva máris nekilendülhetünk a kalandnak! Ebben Paca segítségére lehetünk, aki egy a játékban található három mini lény közül, akiket Ash a hátizsákján cipel, és akik figyelmeztetnek a veszélyre. Nos, a VR-módban Pacának (tipp: integessetek neki!) kell ugyanúgy megrajzolnunk mindenfélét, a csavar viszont az, hogy ezeket immár teljes 3D-ben láthatjuk magunk körül, a varázsecset pedig maga a Move-kontroller lesz! Az alapok elsajátítása után a legjobb – egyben vizuálisan legszebb – rész maga a Kristálymező, ahová megannyi érdekességet mázolhatunk, persze mondanom sem kell, mindez mennyire remekül néz ki VR-ban! Durván 15-20 perces ez az apró kis mellékzönge, de mindenképp ajánlott kipróbálni, már csak a tökéletes VR-élmény miatt is!

A Sony igazán küldhetett volna egy ilyen ecsetet is a tesztpéldány mellé, mi is szépen átfestenénk ezt a csúnya őszi időt.

megalkotható lények, akik ellátnak minket ezzel a speciális adalékanyaggal, feltéve, ha teljesítjük kéréseiket, melyek mindig arra irányulnak, hogy fessünk nekik valami olyasmit, amit épp szeretnének (lehet magasabb fű, virágok, hópelyhek stb.), sőt néhány esetben játszanunk is kell velük.

Maga a festés roppant egyszerű: az R2 megnyomásával léphetünk be az Alkotásmódba, ahol egy lenyíló menüből kiválaszthatjuk, hogy milyen mintát akarunk megrajzolni, és utána már csak a gomb folyamatos nyomva tartásával, illetve a DualShock 4 ide-oda mozgatásával kell falra kennünk a kívánt alakzatot. A lények hasznosak, hiszen egy-egy akadályt (pl. elektromossággal lezárt kaput vagy eltorlaszolt ajtót) csak ők tudnak nekünk kinyitni. A kék színűek szelet fújnak, a sárgák az áramot vezetik, míg a pirosak komplett torlaszokat gyújthatnak fel nekünk, és akadnak feladványok, ahol egyszerre több lény segítségére is szükségünk lesz. Főhősünket külső nézetben irányíthatjuk, szaladhatunk, mászhatunk és ugrálhatunk kedvünkre, akár a háztetőkön is, de nem árt óvatosnak lenni, ugyanis a zaklatók ott ólálkodnak a környéken, és folyton valami rosszban sántikálnak! Őket elcsalhatjuk egy-egy jól irányzott beszólással, de akkor sincs nagy tragédia, ha elkapnak, hiszen csak ecsetünket veszik el, amit utána könnyedén visszaszerezhetünk, ha már odébb álltak és tiszta a terep.

Tényleges Game Over nincs a játékban, ha sokat bénázunk a csínytevők előtt, akkor egyszerűen csak bedobnak egy bűzös konténerbe, és onnan folytathatjuk tovább utunkat némi szégyenérzettel a zsebünkben. A Concrete Genie az utolsó harmadában is tartogat meglepetéseket, ekkor bővül ki ugyanis a játékmenet, itt tanulunk meg harcolni, sőt ecsetünket amolyan légdeszkaszerűen magunk alá kapva még szélsebesen száguldozhatunk is! Apróság ugyan, de minimális kellemetlenséget talán csak az okozhat, ha egy-egy zónában véletlenül nem az összes égőt kapcsoljuk fel, majd továbbhaladva egyszerűen nem jövünk rá, hogy mit hagytunk ki, miért nem enged tovább a játék. Ilyenkor érdemes rápillantani a térképre, ami a környéken szerencsére igen aprólékosan jelzi nekünk a felvillanyozandó izzókat. Gyűjtögethetünk színes vázlatokat is, amik összevissza repkednek a zónákban, de legalább jóval könnyebb elkapni őket, mint az Assassin's Creed 4: Black Flag különös röppályákat leíró kottáit. Ezeken a lapokon újabb megalkotható rajzokat találunk, ezért érdemes útközben mindet összeszedegetnünk. Itt jegyezném meg, hogy a Concrete Genie jó Sony-exkluzívhoz méltón teljeskörű, igényes magyar felirattal érkezett, és a minőségre szerencsére ezúttal sem lehet panasz!

A CONCRETE GENIE KIFEJEZETTEN A FIATALABB KOROSZTÁLYT CÉLOZZA MEG, MÉGHOZZÁ TELJES KÖRŰ MAGYAR FELIRATTAL MEGTÁMOGATVA.

FRESKÓ AZ UTÓKORNAK

A látványvilág egészen szép, noha az igazi esszenciáját egyértelműen a festhető dolgok teszik ki. Gyönyörű szép színekben pompázó, neonfényes mintázatokat alkothatunk, még én magam is többször rácsodálkoztam a megvalósításra, mikor egy újabb szörnyecskét megfestve az hirtelen életre kelt, és az utcában lévő pocsolyában tükröződve állt neki szaladgálni körülöttem. A művészlelkűek igazán elemükben érezhetik magukat a Concrete Genie előtt ülve, hiszen kellő alapossággal igazi mesterműveket hozhatunk létre – én speciel 10-15 perceket is eltöltöttem az alkotással, amire egyébként a főmenüből a Szabadfestés opció is invitál. Jópofa, hogy életre keltett entitásaink nem csupán szolga módon követnek bennünket, de interakcióba is lépnek a felfestett képekkel, ezért senki ne lepődjön meg, ha mondjuk egy pacsmagolt vihar alá fát rajzolva kicsiny lényünk behúzódik az eső elől, esetleg leeszi az almákat a fáról. A játék egyértelműen a fiatalabb korosztályt célozza, de a Sony-exkluzívokra jellemző alapossággal nyakon öntve, amihez külön ingyenes bónusztartalomként csatlakozik egy letölthető concept art galéria és a digitális soundtrack, ha pedig tulajdonunkban van egy PSVR és két Move kontroller, akkor érdemes végigjátszani a rövid, ám külön erre a célra tervezett bónusz missziót is (bővebben lásd keretes írásunkat).

Az őszi szezonra mindenképp remek választás lehet a Concrete Genie, kicsiknek és nagyoknak egyaránt, hiszen a megkapóan szép vizuális koncepció mögött egy rettentő élvezetes puzzle-platformer lapul, ami a maga durván 6-7 órás játékidejével egyáltalán nem nagy falat, persze a gyűjtögetni vágyók itt is megtalálhatják számításaikat, ugyanis a sztori befejezése után lehetőség nyílik visszatérni a városba, és összeszedni minden hiányzó vázlatot. Őszintén szólva még a legutolsó vázlat hajkurászásába sem untam bele, mert a játékmenet egyszerű, de nagyszerű, a megvalósítás pedig odaszegez a tévé elé. Ismét egy maradandó kalanddal lettünk tehát gazdagabbak, amit érdemes kipróbálnia mindenkinek, aki nyitott egy egészen varázslatos új élményre! G

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

Remekül szórakoztam a Concrete Genie végigjátszása alatt, hiszen hiába készült a fiatalabb korosztálynak, a tökéletesre csiszolt játékmenet, érdekfeszítő történet és a szemkápráztató grafika az idősebbeket is képes levenni a lábukról!

TALÁLÁS:	87%
TARTALOM:	82%
JÁTÉKÉLMÉNY:	88%

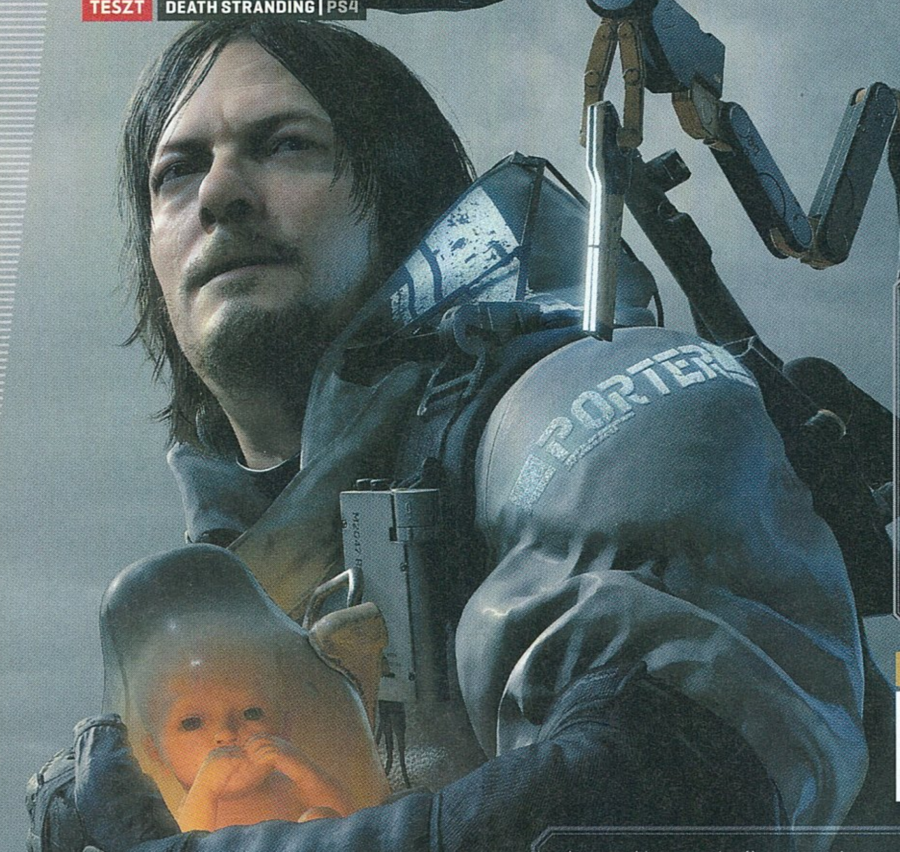
PRO

Meseszép látványvilág, ötletgazdag játékmenet, igazi innovációs újdonságok.

KONTRA

Egy-két bug előfordul, némely lény képes beakadni, a harc kidolgozatlan.

85%



A PARTRA VETETT HALÁL

DEATH STRANDING™

[ÍRTA **WILSON**] A Metal Gearrel való kellemetlen és kikényszerített szakítását követően megérkezett Kodzsima Hideo első önálló játéka, és aki azt hitte, hogy az alkotó egy ilyen gazdag múlttal a háta mögött már semmi újat nem tud mutatni, meg fog lepődni. Méghozzá folyamatosan...

ADATOK

KIADÓ **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE**
FEJLESZTŐ **KOJIMA PRODUCTIONS** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND**
MEGJELENÉS **2019.11.08. (PC -RE 2020 NYARÁN ÉRKEZIK)**
ÁR **PLAYSTATION STORE-BÓL ÉS DOBOZOSAN IS NAGYJÁBÓL 20 990 FORINT.**

Minél többet látni valamiből, és minél kevesebbet érteni belőle – ha valaki, hát Kodzsima Hideo ebben mesterien jártas, hiszen teljesen mindegy, hogy milyen hosszú trailerek és videók érkeztek három év alatt a Death Strandingről (ahogy az is, hogy hány darab), még a megjelenés előtti hónapokban sem volt tiszta, hogy a játék pontosan miről is szól és hogyan is működik. És ez még ahhoz sem volt teljesen elég, hogy sikerüljön túllendülni a legendás 2016-os debütáló trailer sokkján és érthetetlenségén. Akkor talán még csak sejthettük, hogy ez csak a kezdet – a Death Stranding ugyanis pontosan annyira nehezen emészthető, mint amennyire a beharangozója sugallta. És ez csak az egyik oka annak, hogy miért ez minden idők egyik legmaradandóbb játéka.

KŐKORSZAKI UTAZÁS

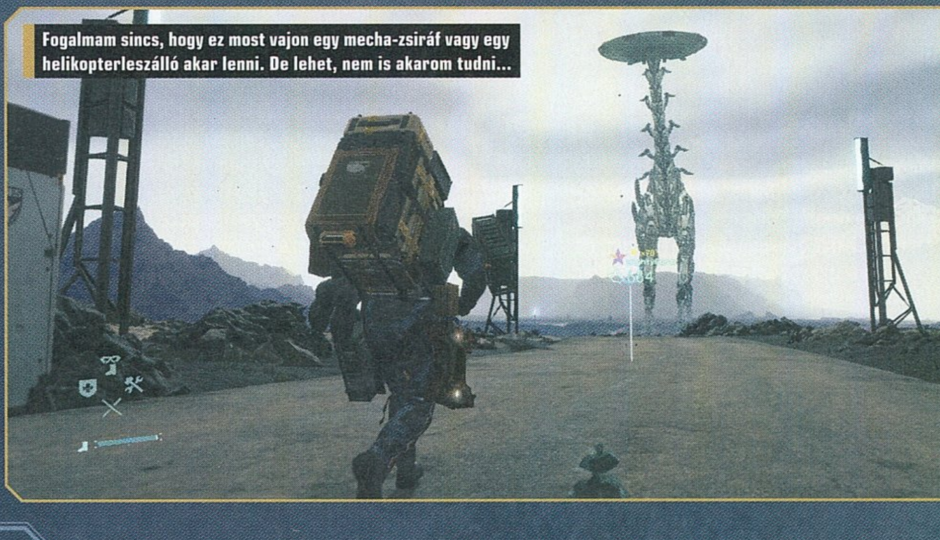
A maradandóság és az örökkévalóság márpedig komoly dolog, amely kevesekhez jut el – az emberiséghez például nem nagyon, a Death Stranding világában ugyanis már a világvége után járunk. A címadó Death Stranding egy az ősrobbanással felérő természeti jelenség, amely szó szerint újrarajzolta a Föld látképét, eltörölve az addigi civilizáció nagyját, az emberiséget a kihalás szélére sodorva, az átrajzolt kontinenseket pedig természetfeletti jelenségek egész sorával kínozva. Az Egyesült Államok sem úszta meg a katasztrófát, az alig párszázezer életben maradt lélek aprócska településekre és magányos menedékekbe tömörülve, UCA, azaz Egyesült Városok Szövetsége néven él tovább, amit a Bridgesnek hívott, meglehetősen szűk körű kormányzat koordinál és tart életben. Aktuális tervük az, hogy a szétszóródott településeket egy hálózatba kötik, létrehozva egy az egész kontinenst átszövő rendszert, mert az összefogás és az összetartás lehet az egyetlen igazi fegyver az apokalipszissel szemben. A feladat már csak azért is égetően sürgős, mert az elnök a Death Stranding elején meghal, utódja pedig elvileg a lánya, Amelie lenne, akit terroristák a nyugati part egyik utolsó nagyvárosában tartanak fogva – a főszereplő, Sam Porter Bridges pedig pont a testvére, így már csak ezért is magára vállalja, hogy befejezi az exelnök által elkezdett munkát, és egyúttal megmenti nővérét.

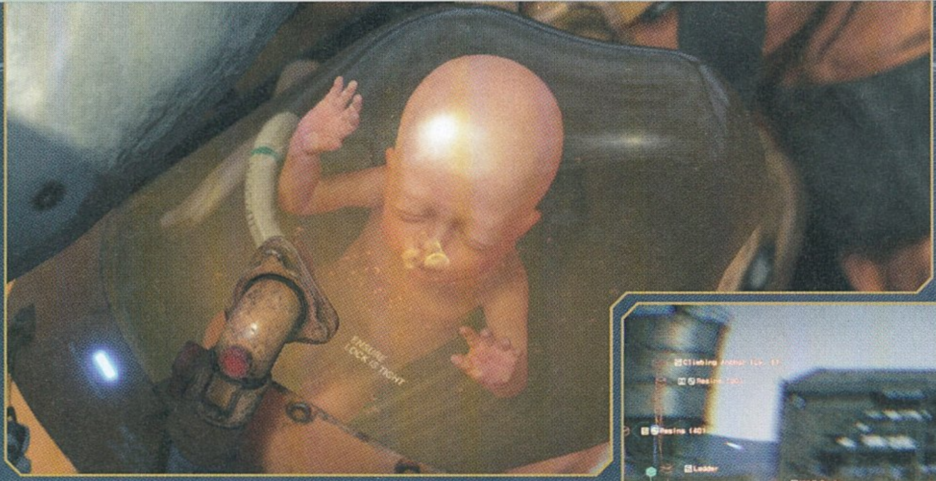
Az általa vállalt cél ugyan nemes, de természetesen nem egy fáklyásmenet, még úgy sem, hogy az egykori Egyesült Államok területének egy túl magas hőfokon mosott és emiatt apróra zsugorodott változatát kapjuk, három nagyobb térképre, azaz három nagyobb régióra osztva. Ezek azért kiválóan összefoglalják az egykori biomokat, a keleti part hideg tájaitól és hegycsúcsaitól kezdve a Középnyugat erdős vidékén át a nyugati part sivatagos, forró menedékéig, de ez semmiképp sem hasonlítható napjaink Földjéhez. A Death Stranding a bolygót egy olyan ősi állapotba repítette vissza, amely sem látványra, sem felépítésre nem emlékeztet az egykori USA-ra, és ez kihat a játékmenetre is.

A Death Stranding során ugyanis egy hordárt (porter) alakítunk, az UCA véráramának egyik legfontosabb szervét. A hordárok azok, akik szó szerint a hátukon cipelik az ország terhét, egész pontosan a lakosok dolgait: ebben a világban megszűnt a légiközlekedés, a terepviszonyok extrémen korlátozott járműhasználatot tesznek csak lehetővé, az automatizált gépek megbízhatósága pedig alacsony, így mindent – beleértve az alapvető élelmiszereket, a fegyvereket, de még az építőanyagokat is – cipelni kell, szó szerint a testi épséget kockáztatva a feladatok sikeres elvégzése érdekében.

Habár az egyes helyszínek közti távolság nem olyan egetverően nagy (a legrosszabb esetben is 4-5 kilométerről beszélhetünk), a kihívást nem is ez, hanem az A-ból B-be vezető legbiztonságosabb és mégis leggyorsabb út megtalálása, illetve az ezen való megmaradás jelenti. A barátságtalan terepen nemcsak baromi lassan lehet haladni, de a sziklák, kiszögellések, lejtők, emelkedők csúszósak, nagyon könnyen el lehet veszteni az egyensúlyt mozgás, de főleg mászás közben, és ha sikerül elesni, a

Fogalmam sincs, hogy ez most vajon egy mecha-zsiráf vagy egy helikopterleszálló akar lenni. De lehet, nem is akarom tudni...





A szállítmány tartalmaz számos gyógyszert, valamint emberi sperma- és petesejtmintákat.

Úgy látom, hogy a világvége tényleg mindent felborított, már a „vigyázat, gyerekkel vagyok!" sem érdekli az embereket.

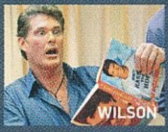
rakomány nemcsak a földön tud szétszóródni, de meg is sérülhet. Egy bizonyos fokú amortizálódás után a tároló láda általában elromlik, és onnantól kezdve maga a rakomány sérül, ha pedig ez elér egy bizonyos százalékot, már keresztet lehet vetni nemcsak a jó értékelésre, de akár a küldetés befejezésére is.

ÁRUMOZGATÓK

A missziók során így első körben a rakomány elhelyezését kell menedzselni: Sam nemcsak a hátára, de a karjára és a lábára is fel tud akasztani valamit, de nem lehet csak úgy mindent – egyrészt van mindig egy súlykapacitás, amit nem lehet túllépni, másrészt úgy kell elhelyezni a dolgokat, hogy lehetőség szerint az egyensúlyozással se legyen probléma. Szerencsére ez a rakomány-tetris automatizálható, a gép egyetlen gombbal meg tudja találni a legoptimálisabb leosztást, de azzal is számolni kell, hogy a szállításhoz felszerelésre is szükség van. Kezdetben ez általában létrát és mászókötelet jelent, később viszont az arzenál drasztikusan megnő, megjelennek az exoskeletonok, a lebegő rakományszállítók, és természetesen kétfajta jármű, egy motor és egy kisebb teherautó is. Ezek többségének üzemeltetése viszont energiát szív el, így még ennek menedzselésére is figyelni kell.

Ha valakinek ez persze kevés lenne, akkor kap a nyakába a rakományok állapotát degradáló esőt és havazást, öszvéreknek hívott ellenséges zsákmányszerzőket, és a Death Strandinget követően megjelent, láthatatlan, természetfeletti ellenfeleket, akikkel a találkozás általában úgy végződik, hogy az embert elragadja egy hatalmas áradat, és minimum egy méretes szörnnyel találja magát szemben. Ha pedig nem sikerül legyőzni, jön a halál.... ami itt nem végleges, Sam ugyanis képes visszatérni az élők sorába, csak épp ez szó szerint a terep átrendezésével is járhat. Ebben az univerzumban a halál ugyanis veszedelmes, világvége-kataklizmák katalizátora, így embereket ölni egyáltalán nem ajánlott vagy szabad. Szerencsére nem is nagyon kell, a játék első ötödében Sam még csak fegyvert sem foghat a kezében, és a későbbi arzenálja is bőségesen tartalmaz nem halálos eszközöket. A harc mindig a végső megoldás, a lopakodás és a gyors közlekedés a két leghatékonyabb fegyver, de ha minden kötél szakad, nagyon jól fel lehet szerelkezni. Az, hogy mit és mennyit viszel magaddal, te magad döntöd el, mert te magad gyártasz le mindent, beleértve az alapvető felszereléseket is.

ÉRTÉKELÉS



A Death Stranding Kodzsima életművének újabb mesterműve: egy mesterien felépített világban elmesélt, húsbavágóan érzelmes történet egy formabontó és páratlan játékmenetbe csomagolva, melynek minden eleme már-már tökéletes.

TÁLALÁS: **99%**
TARTALOM: **96%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **96%**

PRO

Zseniális univerzum, kiváló történet, mesteri szinkron és színészi játék, úttörő multiplayer funkcionalitás, fókuszált és tökéletesre finomhangolt játékmenet, színvonalas magyar felirat.

KONTRA

Csapnivaló és következetlen járműfizika.

99%

TÁRS A VILÁG VÉGÉN

Vagy: kölcsönzöd őket a többi játékostól. A Death Stranding története nemcsak a sztori, de a játékmenet szintjén is a kapcsolatépítésről szól. Ez online kapcsolat esetében egyrészt a Dark Souls-sorozatból ismerős jelekkel valósul meg (bárki rakhat a földre ikonokat, amik felhívhatják a figyelmet ellenfelekre, a terepviszonyokra vagy csak a támogatására), másrészt más emberek által létrehozott építményekből. Azaz egy bizonyos idő elteltével mindenki világában feltűnnek mások által épített hidak, tárolóhelyiségek, minibázisok, energiatöltők,

> A Death Stranding karaktereit olyan ismert arcok keltik életre, mint Norman Reedus, Mads Mikkelsen vagy Guillermo del Toro.

de még akár az úthálózat is újraépíthető (kilométerről kilométerre) így nem létezik két ugyanúgy kinéző és ugyanúgy festő világ, és Sam magánya sem válik soha teljessé. Ez az aszimmetrikus multiplayer, bár nem Kodzsima találmánya, ennyire kidolgozott formában és a játékvilágba ennyire szervesen beépült módon még sosem szerepelt.

Szuperlatívuszokban beszélni viszont nemcsak erről, de az itthon minőségi magyar felirattal ellátott Death Stranding minden eleméről lehet, még úgy is, hogy minden további szó csak csökkentené a felfedezés és az első találkozás élményét, hiszen a misztikum legalább annyira fontos eleme az összképnek, mint az a temérdek válasz, amit lépésről lépésre adagolva kapunk meg. Csak csodával határos módon lehet beszélni a PS4-ből minden cseppet kisajtoló, egészen briliáns tálalásról, aminél szebb játék egyszerűen nincs a platformon. Vagy a lebilincselő és brutális történetről, amely fejezetről fejezetre bontja ki magát és mesél el mindent a semmihez sem fogható világáról. Esetleg az eseményeket és a karaktereket életre keltő, ténylegesen tökéletes szinkron- és színészi munkáról, az egyszerű ötletre épített, de a végletekig kidolgozott és tökéletesített játékmenetről. No, és mindarról, ami miatt a Death Stranding több, mint egy sikeres játéktervező legújabb műve – maradandó és páratlan mérföldkő.

[ÍRTA **DRAG**] **SZÁZ ÉV TELT MÁR EL AZÓTA, HOGY GALLOWMERE HADSEREGE LEGYŐZTE A GONOSZ VARÁZSLÓT, ZAROKOT, AKI MOST VISSZATÉRT, HOGY ÚJBÓL BAJT KEVERJEN. IGAZ, KICSIT MAGÁNAK IS, MIUTÁN AZ ANNO HŐSI HALÁLT HALT, ÉS EZZEL LEGENDÁVÁ VÁLÓ SIR DANIEL FORTESQUE-T IS SIKERÜLT VÉLETLENÜL FELTÁMASZTANIA...**

ADATOK

KIADÓ **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **OTHER OCEAN EMERYVILLE** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.25.** – ÁR **PS STORE-BÓL 8 990 FORINT.**

Rengetegen vannak (köztük én is), akiknek az első PlayStation jelentette a videojátékos gyermekkorukat. Akik szintén így vannak ezzel, azok azóta már felnőttek, az emlékek és az élmények azonban örökre megmaradnak, alkalomadtán pedig szívesen át is élné őket az ember újból, afféle nosztalgia gyanánt. A videojáték-ipar szereplői is rájöttek erre, hiszen míg néhány éve még csak a remastered verziók tomboltak, a fejlesztők most már bátrabban visszamennek akár két-három generációval korábbra is. Ez persze jóval komolyabb melót jelent, hiszen egy húszéves időutazás már komplett, nulláról újjáépített remake-et kíván, ám az elmúlt évek ilyen jellegű alkotásai azt mutatják, hogy abszolút megéri kockáztatni. Hiszen olyan címek éledtek újjá hírnevükhöz méltó formában, mint a Shadow of the Colossus (ez a cím generációs értelemben persze kakukktojás), a Crash Bandicoot- és a Spyro the Dragon-trilógia, a Resident Evil 2 vagy épp legutóbb idén nyáron a Crash Team Racing, melyeket mind-mind óriási üdvrivalgással fogadtak a játékosok – és akkor hol van még a Final Fantasy 7 Remake!
Ha a platformokat nézzük, akkor jól látszik, hogy eddig a PS4-tulajok voltak ilyen tekintetben a leginkább elkényeztetve, most pedig újabb feltámadásnak lehetünk szemtanúi, eredeti megjelenésének huszonegyedik évfordulóján ugyanis visszatért a MediEvil is.

HUMOROS HULLÁK

Sir Daniel Fortesque nem volt annyira ikonikus kabalája az első PlayStationnek, mint Crash vagy Spyro, de talán így is sokan emlékeznek rá, hiszen egy jellegzetes karakterről és univerzumról van szó, melyet ugyan igen erőteljesen inspirált a Tim Burton-féle Karácsonyi lidércnyomás, de van annyira egyedi és stílusos, hogy ezt ne róhassuk fel neki. Főleg úgy, hogy az önirónia és a humor sem hiányzik a MediEvil repertoárjából: Sir Danről például elég hamar kiderül, hogy valójában nem hős, hanem egy óriási lúzer, akit lényegében az első nyílvessző leterített a csatában. Ugratják is rendesen a két hasznos infó között folyton felfelbukkanó ördögfejek, és összességében a játék hangulata is rendkívül könnyed a túlvilági témák ellenére, ami így egyáltalán nem nyomasztó.

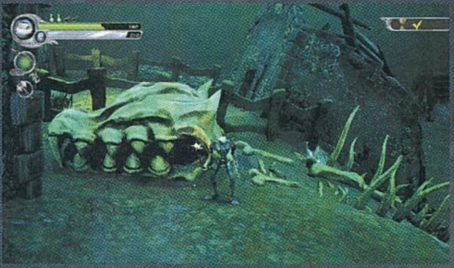
SZERETJÜK A SONY EXKLUZÍV CÍMEIT ÉS FELÚJÍTÁSAIT, DE EZ A KALAND SAJNOS NEM KERÜL A KEDVENCEINK KÖZÉ.

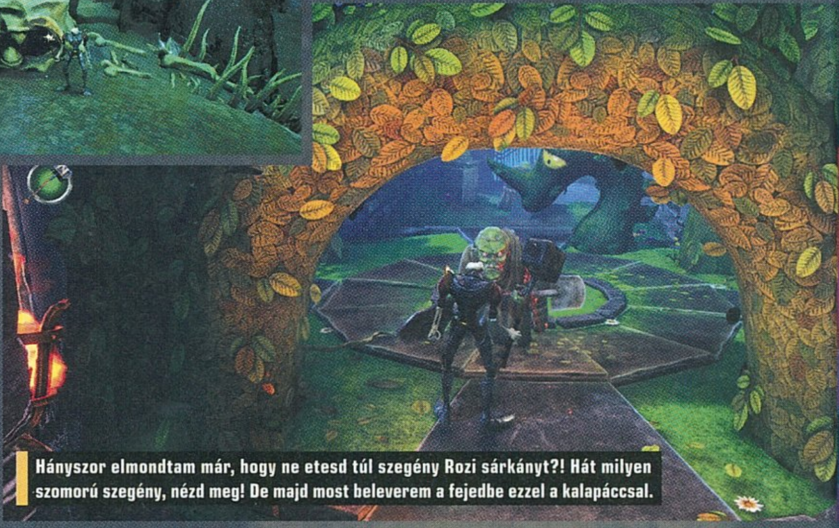
Mindezt pedig most már modern látványvilág mellett élhetjük át, és bár a grafikai színvonalat tekintve a MediEvil közel sem nyújt olyan kiemelkedőt, mint mondjuk a Resident Evil 2 vagy a Spyro remake-je, karakter- és ellenféldizájn terén szerencsére tudja ezt kompenzálni, a figurák és a szörnyek kifejezetten ötletesek és változatosak.

Ugyanez igaz a pályákra is, melyek egyébként az eredeti verzió geometriáját hozták át, vagyis a felépítés tekintetében pontosan ugyanazt kapjuk, mint huszonegy éve. Vannak itt többek között temetők, erdők, szellemvárosok, mólók, barlangok és egyéb belső terek is, a változatosságra tehát ilyen téren sem lehet panasz, a hangulat azonban ezzel együtt is egységes marad mindvégig, amit egyébként a könyvekben elrejtett rengeteg háttérinfó is tovább erősít. Ami pedig nagyon tetszett, hogy játékmenet szintjén is megvan a változatosság, mindig kapunk egy kis extra csavart, ami korábban nem volt, mint mondjuk a fejtörőkkel megspékelt sövénylabirintus, a megszállt falusiakkal teli városka, ahol a 100%-os teljesítéshez bizony meg kell kímélnünk őket, vagy épp a hatalmas robotokkal (!) támadó impek a kukoricamezőkön. A gyűjtögetés inkább egy-egy kulcstárgyra korlátozódik, az ellenfelekkel viszont érdemes mind elbánni, hiszen így szerezhetjük meg azokat a kelyheket az egyes pályákon, melyek extra felszerelésekkel és életerővel látják el csontvázharcosunkat a Hősök csarnokában.

ÜRÖM AZ ÖRÖMBEN

...és itt érünk el a dolgok kellemetlen részéhez: igen, az ellenfelekről van szó. Meg úgy összességében a harcról, ami magasan és megkérdőjelezhetetlenül a leggyengébb pontja a MediEvilnek – sajnos annyira, hogy a játékélménynek is alaposan alávág. Megmondom őszintén, kicsit tartottam egyébként ettől a remake-től, hiszen a bevezetőben említett





Hányszor elmondtam már, hogy ne etesd túl szegény Rozi sárkányt?! Hát milyen szomorú szegény, nézd meg! De majd most beleverem a fejedbe ezzel a kalapáccsal.

játékokkal szemben a MediEvil azért már inkább másodvonalas cím volt a maga idejében is, mintsem igazi instant klasszikus, és ez most különösen kirajzolódik, a játék ugyanis több szempontból is irtózatosan archaikus. A harcok leginkább a LEGO-játékok primitívségét idézik az őrült csapkodással, és bár ott a könnyed megközelítés, illetve a csaták abszolút funkcionális mivolta miatt ez bőven megbocsátható, itt irtózatosan bosszantó az egész. Ami pozitív, hogy nagyon sokféle fegyver van, a kardtól kezdve a pörölyön át a nyílpuskáig és a különféle íjakig, ám magának a harcrendszernek nincs igazi mélysége, és ami igazán bosszantó, hogy mechanikáját tekintve – nincs rá jobb szó – irtózatosan gagyi. Ez leginkább abból fakad, hogy a zombik, madárijesztők, minotauruszok és egyéb csúfságok nem stunolhatók, legfeljebb a legerősebb (de jellemzően muníciót igénylő) fegyverekkel, így a tömegkontroll óriási kihívás, megfelelő kikerülő mozdulat nincs, a pajzshasználat pedig nem simul bele a harcrendszerbe – amellett, hogy pillanatok alatt el is fogy. A végeredmény egy borzasztóan repetitív szenvedés, ami leginkább az adott szörny ellen leginkább elfogadható fegyver/támadás spameléséről szól, ebben pedig – valljuk be – nincs túl nagy élvezeti érték.

Mindez azért is bosszantó, mert a MediEvil annak idején egy viszonylag könnyű játék volt, és pont ezért kényelmesen elbírta ezt a primitív megközelítést a harcok terén – pont úgy, mint a már említett LEGO-címek. A remake-et készítő Other Ocean Emeryville azonban úgy tűnik, feljebb tekert a nehézségen, aminek következtében úgy omlik össze az egész koncepció, mint egy megelevenedett csontváz egy buzogánycsapástól. Arról pedig már ne is beszéljünk, hogy a pályák közbeni mentés és a checkpointok hiánya milyen óriási büntetés egy késői halálnál.

Szomorú, de a MediEvil inkább elrettentő példa lett, mintsem egy újabb csinosított remekmű a hőskorból. Hiába ugyanis a jópofa pályák és ellenfelek, a humoros megközelítés és a remek hangulat, a játékmenet sajnos teljesen aláásta számomra az élményt. Pedig egy ilyen remake-nél talán éppen az volna a legfontosabb... G

ÉRTÉKELÉS

A remake-elés jó dolog, hiszen rengeteg olyan cím van, amely modern látvánnyal és irányítással a mai napig megállja a helyét. A MediEvil azonban sajnos nem ilyen játék.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

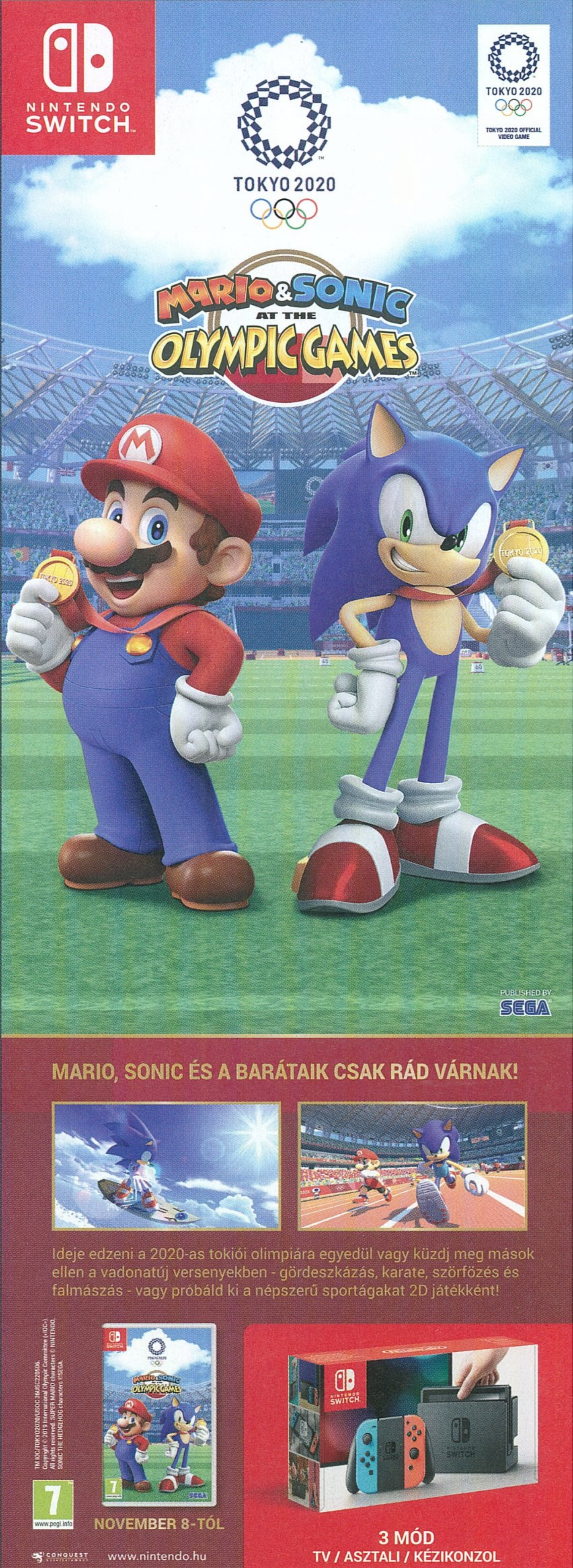
PRO

Jópofa karakter- és ellenféldizájn, változatos és szórakoztató pályák, a hangulat folyamatosan viszi előre az embert...

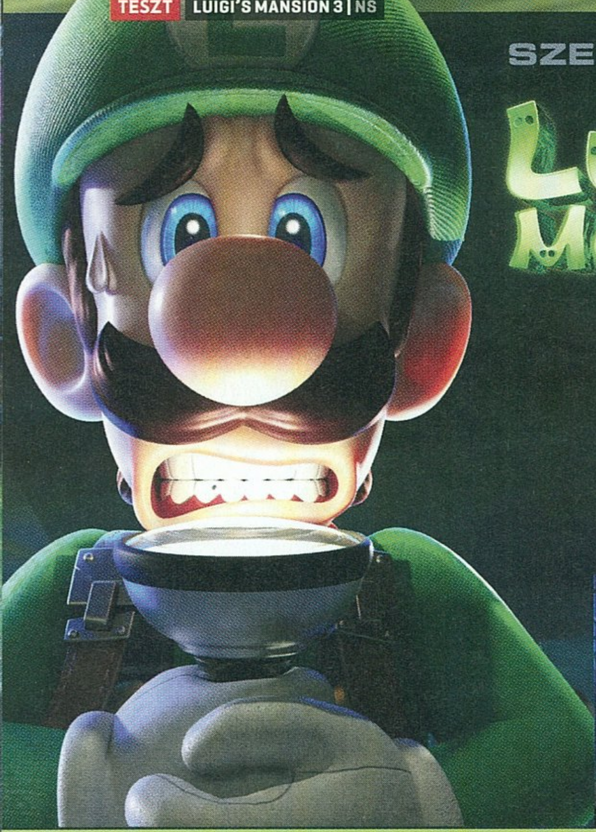
KONTRA

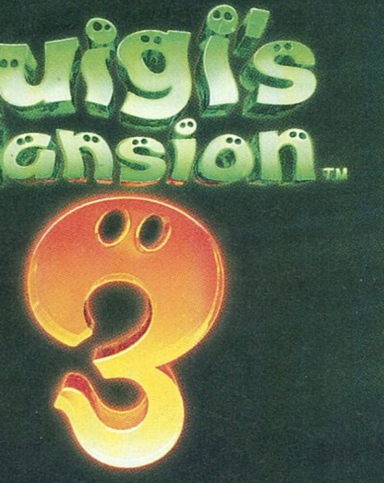
...a harcok azonban sajnos el is tántorítják, mivel borzasztóak az összecsapások, amiket csak tetéznek az archaikus dizájnelemek.

55%



SZELLEMTANYA



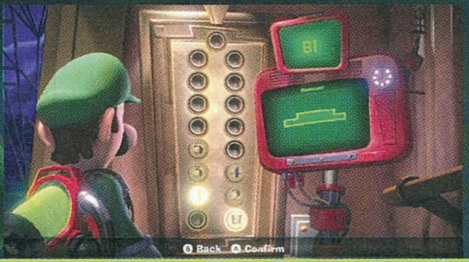


Luigi's Mansion 3

[IRTA WILSON] **Gamecube-on a semmiből érkezve hódított, második nekifutásra már a 3DS-s felettébb színes kínálatát aranyozta be, a harmadik alkalmat pedig egy számára teljesen új Nintendo hardveren tölti el. Megérkezett a pazar Luigi's Mansion-sorozat legújabb tagja!**

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **NEXT LEVEL GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.31.** – ÁR **DIGITÁLISAN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 800 FORINT, DOBOZOSAN OLCSÓBB.**



Tizennyolc év távlatából, valamint a modern játékiparral kapcsolatos tudnivalók birtokában meglehetősen furcsa visszagondolni arra, hogy annak idején egy játékkal kapcsolatos egyik legnagyobb negatívum az lehetett, hogy csak 6-8 órás, de ahogy a szokások, úgy az elvárások is változtak. A Luigi's Mansion megjelenése ennek ellenére így is meglehetősen jól sült el, 2,5 millió eladott példánnyal a Gamecube ötödik legsikeresebb címévé tudta felküzdeni magát, amit köszönhetett remek minőségének, egyedi ötletének és a Mario-univerzumot egy teljesen új módon gazdagító körítésének. Na, meg annak, hogy ez volt a második játék, ahol Luigi vált a főszereplővé. Ennek fényében nem meglepő, hogy egy remekbeszabott folytatás képében (és később még egy remake-et is sikerült összehozni az előd-ből) kapott egy második esélyt, és hogy csak idő kérdése volt, hogy Luigi mikor keveredik harmadszorra is paranormális kalamajkába.

KÍSÉRTETIESEN HASONLÓ

A válasz a MOST, mivel egy újabb konzolgenerációváltásra volt szükség ahhoz, hogy a szellemek ismét elszabaduljanak. Ezúttal ráadásul nem szimplán egy kúriányi, de egy egész, az egekbe nyúló hotelnyi, ahová Luigi és a teljes kompánia (beleértve Mariót és Peachet) egy misztikus meghívóra reagálva érkeznek meg, ám már az első éjszakát sem vészelik át. A vendéglátóról kiderül, hogy az valójában King Boo, Luigi ősellensége, aki abból a célból hívta meg a brigádot, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljon velük, egyenként zárva el a szerencsétleneket egy-egy festmény mélyére. Kivéve persze Luigit, aki varázslatos módon még azelőtt le tud lécelni, hogy ez bekövetkezne. De ahelyett, hogy menekülőre fogná a dolgot, inkább megint porszívót ragad, hogy a hotelt emeletről emeletre bejárva mentse meg barátait, és tegye helyére a szellemek és vezetőjük okozta kalamajkát.

A Luigi's Mansion ugyanis maradt a kaptafánál, azaz sem műfajt nem váltott, sem az alapvető játékmenethez nem nyúlt: ez még mindig egy olyan akció-kalandjáték, ahol Luigiként az a dolgunk, hogy bejárjuk a helyszíneket, megoldjuk az azokon található kisebb, a továbbjutást akadályozó feladványokat, felporszívózzuk a szellemeket és megküzdjünk a pálya végén található főellenféllel. Az ehhez rendelkezésre álló eszköztár minden eddiginél gazdagabb, Luigi hátán most már egy Polgergust G-00 található, amely az eddig használt kütyü továbbfejlesztett változata. Két módban működhet: szívhat, begyűjtve a pénzérméket, bankjegyeket, kisebb tereptárgyakat (csak úgy), és a szellemeket – illetve fújhat, aminek elsősorban a későbbi fejezetek komplexebb feladványai során jut szerep. A porszívóval ezenfelül ki lehet lőni WC pumpákat is, melyek bizonyos, előre meghatározott felületekre (ládákra, titkos ajtókra, bizonyos ellenfelekre) tudnak tapadni, és ezt kihasználva lehet őket pozdorjává törni vagy épp működésbe hozni. A fentiek sok esetben kombinálhatók is, főleg a bossharcok során, ahol nem egyszer előbb le kell fejteni az ellenfél védelmét, és csak ezt követően lehet sebzést bevinni.

PARA? NORMÁLIS!

Luigi emellett rendelkezik egy multifunkciós zseblámpával is. Ezzel nemcsak a sötétebb részeket képes megvilágítani, de vakuzó funkciójával tudja áthívni az alapjáraton sebezhetetlen szellemeket a saját dimenziónkba, hogy aztán az életük lefejtését követően verjük őket pépesre (ami most már úgy is megvalósítható, hogy szó szerint a tereptárgyakat vagy akár a többi ellenfelet használjuk ehhez!). Van azonban egy másodlagos világítása is: ha ezt kapcsoljuk be, akkor még a láthatatlanságot leginkább elsajátító szellemeket

Manapság már okos az otthon, okos a készülék, okos az ajtó, na de hogy még arca is legyen, ráadásul egy kísértete...

FOLYTASSA, SHER-LUIGI

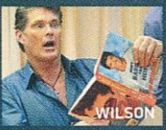
Az első és a második rész között több mint egy évtizedes szakadék van, de a Luigi's Mansion 3-at követően szerencsére nem kell újabb szűk esztendőkkel számolni a folytatáshoz. A kiadást követően több fizetős bővítmény is várható, melyek az alapjáték két multiplayer módját fogják kibővíteni további tartalmakkal. Az, hogy ezek pontosan mit takarnak, még nem lett részletezve, de nem nehéz kitalálni, hogy a ScreamPark esetében ez további minijátékokat, a ScareScraper kapcsán pedig újabb hotelszinteket fog jelenteni, így az amúgy sem éppen rövid, minimum 12 órás kampány befejezése után is lesz még ok szellemporszívót ragadni!

Elnézést, Mester, de a feleségem imádja a főztjét, és ma este a séf ajánlatára vágyott, szóval én csak a kívánságát teljesítem.

is megvilágíthatjuk, vagy korábban elpusztított berendezéseket, tereptárgyakat hozhatunk vissza a túlvilágból, ami mindig extra pénzzel vagy a továbbjutás kulcsával szolgál. Például egy magaslatot elérhetünk úgy, ha a korábban hozzá tartozó létrát idézzük meg, vagy ajtót varázsolunk oda, ahol most már csak fal van.

Kutatni és keresgélni ezek után pedig duplán, de inkább triplán is megéri: a Luigi's Mansion összes pályája teli van tömve extrákkal, a pénztől kezdve a titkos ládákon át egészen a mindig az adott témához illesztett gyűjtögetnivalóig. Merthogy ez nem egy szokványos hotel, a 15 emelet (és a két pinceszint) mindegyike szó szerint teljesen mással vár. Az egyik szint például egy múzeum, ahol dinoszauruszmaradványokkal nézünk szembe; máshol egy komplett dzsungel vár, egy több tízméteres, egészen a plafonig nyúló fával; a csúcs persze mindenképp az a filmstúdió, ahol az egyes szobák mind külön díszlettel rendelkeznek egy kék háttér előtt, nekünk pedig egy kisebb filmet kell itt leforgatnunk, ahol a kék háttér helyére mindig egy komplett mikrouniverzum kerül. Ez a tematizálás elképesztően ötletesre sikeredett, tényleg nincs két ugyanolyan témájú lokáció, és soha sem lehet tudni, hogy mi vár a következő emeleten, sőt: néha még a korábbi részekre is vissza kell menni, mert az ellenfelek, illetve a megtalálandó objektumok (a lift emeleteit elérhetővé tevő gombok) is hajlamosak ide-oda mászkálni. A részletgazdagság leginkább az apróságokban nyilvánul meg: mindennek van valami funkciója és keresnivalója: az irodai környezetet elfoglaló földre hányt papírgalacsinok, a szennyvíztelepen szerteszét hagyott szerszámok, a stúdióban néha a hegyekben álló filmszalagok…

ÉRTÉKELÉS



A Luigi's Mansion 3 tökéletes zárása egy fantasztikus Switch-évnek, egyúttal a sorozat legjobb epizódja is, amely szinte minden elemét tökéletesíti, és felejthetetlen pillanatok tömkelegét tartogatja a tarsolyában.

TALÁLÁS: **95%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Tökéletesített játékmenet, fantasztikus és kreatív pályák, kifogástalan és gyönyörű tálalás.

KONTRA

A célzás lehetne jobb, és kicsivel több történet sem ártott volna.

90%

Mindezek értékelésére egész biztos lesz idő, vannak ugyanis olyan szintek, melyek esetében a továbbjutás bőven nem két perc. Nem csak azért, mert mindenhol harcolni kell (bár az össz játékidőt tekintve azért elég kevésszer), hanem mert az egyes feladványok megoldása nem mindig annyira kézenfekvő. És ezen csak extrán csavarnak a hotel magasabb szintjein található komplexebb akadályok, ahol Luiginak már segítségre is szüksége van: visszatér a korábbról ismerős Gooigi, Luigi zselészerű alternatív alakja. Gooigi egy kattintással bármikor életre kelthető, de a két karakter nem irányítható párhuzamosan, mindig csak az egyik. Bár Gooigi pontosan ugyanazzal az eszköztárral rendelkezik, mint Luigi, alakjából eredően képes átmenni a rácsokon (beleértve a lefolyókat), be tud mászni bizonyos csövekbe, és kettejük szívó- vagy fújóereje is kombinálható, ami leginkább a bossharcok során hasznos funkció. Gooigi egyetlen hátránya az, hogy ha víz éri, azonnal elpusztul, és csak pár másodperces várakozás után tud újraéledni, ráadásul nem feltétlenül ott, ahol elpatkolt. Fura társunk esetében nem kell kizárólag a mesterséges intelligenciára hagyatkozni, szerepét ugyanis egy második (lokális) játékos is felveheti, így a sztori egésze végigvihető akár ketten is, még ha Gooiginak nem is mindig akad feladat.

Tartalmas kampány, kétjátékos opció, további bővítések, extra tartalmak. Luigi ereje teljében tért vissza.

INTERNET PONT HÚÚ

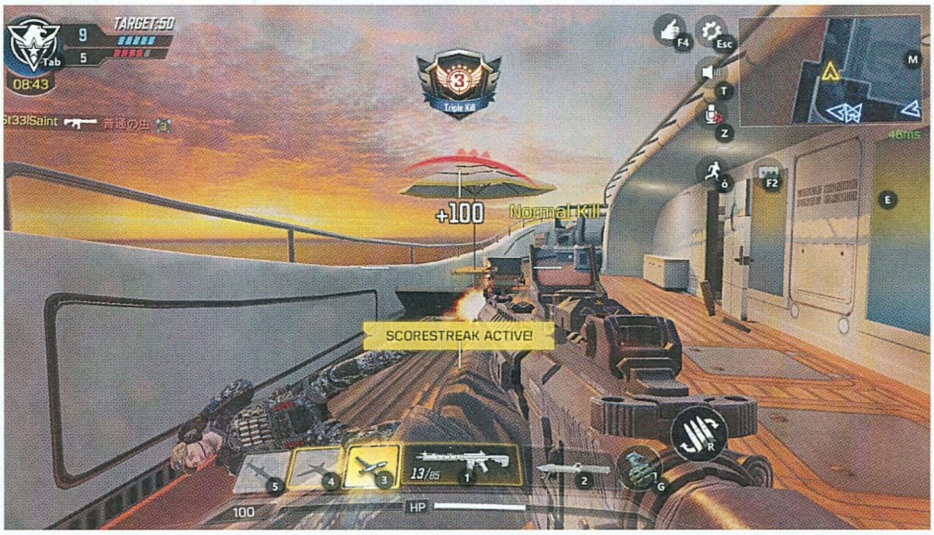
Ez azonban nem az egyetlen kooperálási lehetőség, két külön multiplayer mód is vár. Az egyik egy egyszerű, de ötletes minijátékos gyűjtemény, ahol akár nyolcan is küzdhetnek a legmagasabb pontszámért (csapatban vagy egyedül), de van egy kifejezetten az online-ra tervezett opció is. A korábbról már ismerős Scarescraper négy főt támogat, itt a cél több emelet bejárása és sikeres teljesítése, időre. Ez sok szempontból nézve jóval nehezebb, mint a sztorimód: az időkeret önmagában gyors tempóra sarkall, de mellé összetettebb feladatok is társulnak, és természetesen sok múlik azon is, hogy a társak mennyire ügyesek. Az biztos, hogy a fejlesztők esetében az ügyesség megkérdőjelezhetetlen: a Luigi's Mansion 3 nem szimplán egy kiváló folytatás, amely remekül tökéletesíti a sorozat játékmenetét, de önmagában nézve is egy fantasztikus és kihagyhatatlan játék, amely minden Switch-tulaj polcán ott kell, hogy legyen – hiányának gondolata legalább annyira rémisztő, mint a Szellemhotel maga!

Call of Duty: Mobile

[IRTA STEELSAINT] A Call of Duty: Mobile jött, látott és győzött. A Tencent Games és a Timi Studios alkotása tíz napon belül százmillió felhasználót szedett össze, és száz országban is az iOS letöltési listáinak az élére ugrott, egyből a megjelenése után. De tényleg ennyire jó, vagy ez csak a szokásos CoD-mánia?

Kiadó: Activision ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** www.callofduty.com/mobile ■ **Megjelenés:** 2019.10.01. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

A z a helyzet, hogy a megjelenéskor még kicsit kétkedve néztem a Call of Duty: Mobile-ra, hiszen biztosra vettem, hogy a gyors, pörgős CoD-meccseket egyszerűen nem lehet értelmes minőségben érintőképernyőre átpakolni, azonban a Tencent Games és a Timi Studios munkatársai alaposan rám cáfoltak.



ÚT KÖZBEN IS HÍV A KÖTELESSÉG

Alapjait tekintve a Call of Duty: Mobile egy amolyan best of válogatás a teljes franchise történelméből. Feltűnnek közönségkedvenc karakterek (például rögtön a legelején Ghost vezet be minket a játék alapjaiba), illetve pályák egyaránt, de természetesen a fegyverek és a kiegészítők, scorestreakek is ismerősek lehetnek a korábbi CoD-epizódokból.

Ami a játékmódokat illeti, itt is csupa klasszikus visszatérőt köszönthetünk a Deathmatch, a Domination vagy épp a Search and Destroy képében, de a battle royale is képviselteti magát, szóval aki ilyesfajta szórakozásra vágyik, az is meglelheti a programban a számításait.

Az irányítás pofonegyszerű és meglehetősen gyorsan tanulható: a képernyő bal oldalát bökdösve tudunk haladni, míg a jobb oldali résszel körbenézhetünk, újratölthetünk, célozhatunk és lőhetünk. A program alapból úgy van beállítva, hogy karakterünk automatikusan tüzet nyit, ha valakire rávisszük a célkeresztet, de a profibbak ezt az opciót ki is kapcsolhatják a távolabbról leadott, pontosabb lövések kedvéért. A fegyvereink között váltani a képernyő alján tudunk, illetve a gránátjainkat is itt vehetjük elő, csak a megfelelő ikonra kell böknünk.

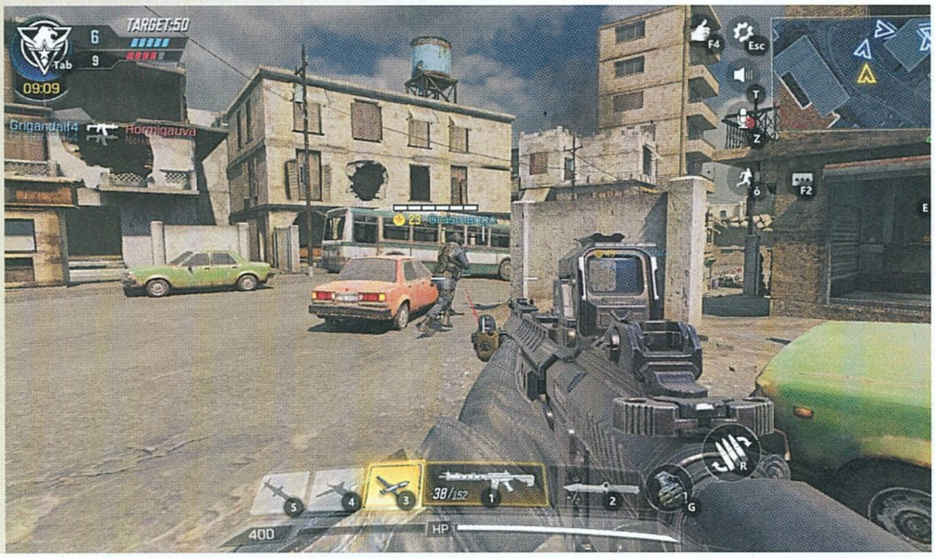
Persze az irányítás azért így sem olyan sima és gördülékeny, mintha PC-n, egérrel és billentyűzettel vagy akár konzolon, kontrollerrel játszanánk, de ha egyszer kitanulja az ember, akkor onnantól kezdve egész könnyedén tud mozogni és célozni, érintőképernyő ide vagy oda.

Ez persze mind szép és jó, azonban ami a legfontosabb, hogy a Call of Duty: Mobile hangulatában is sikeresen megidézi a széria többi tagját. A meccsek valami kegyetlenül szórakoztatóak, hamar berántják az embert, és könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy nem is nézzük, mennyi idő ment el a játékkal, csak nyomulunk előre és darálunk, egyik pályán a másik után.

TÁRCÁD MEGVAN?

Ingyenes játékról lévén szó, egyáltalán nem meglepő, hogy a Call of Duty: Mobile mikrotranzakciókkal teletömve érkezik. Alapvetően, ha elég mélyen a zsebünkbe nyúlunk, bármit megvehetünk: prémium valutát, szintlépést elősegítő kuponokat, különböző kozmetikai elemeket és hasonlókat, valamint akad egy battle pass is, aminek az alap verziója ingyenes, a minden földi jóval megrakott prémium kiadásáért viszont már fizetni kell.

Lehet, hogy ez így leírva kicsit soknak hangzik, a fejlesztők azonban egyáltalán nem erőltetik ránk a mikrotranzakciókat. Ha nem számítanak olyan sokat a kozmetikai elemek, akkor pusztán játékkal is szépen tudunk fejlődni, így elmondható, hogy bár a mikrotranzakciók szerves részét képezik a programnak, akkor is remekül szórakozhatunk, ha nem kívánunk élni velük.



MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ

Kijelenthető tehát, hogy a Call of Duty: Mobile képében a fejlesztők egy igencsak kellemes alkotást tettek le az asztalra. Az irányítás ugyan kicsit nehézkesebb, mint más platformokon, de a meccsek így is kifejezetten pörgősek, és a részben ebből is fakadó jellegzetes CoD-hangulat is hiánytalanul megvan. A Call of Duty: Mobile épp ezért nyugodt szívvel ajánlható mindenkinek, aki kicsit is érdeklődik a sorozat iránt, vagy szeretne csak simán egy jó mobilos FPS-sel játszani.

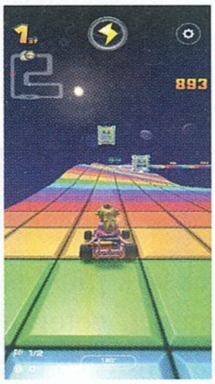
87%

Mario Kart Tour

[ÍRTA STEELSAINT] A Mario Kart-széria huszonhetedik születésnapját ünnepeli, az igencsak jeles dátum alkalmából pedig a Nintendo úgy döntött, ideje mobilra költöztetni a sikeres sorozatot. De ez vajon mennyire volt jó döntés a részükről?

Kiadó: Nintendo ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** mariokarttour.com ■ **Megjelenés:** 2019.09.25. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlási opciókkal)

A Mario Kart-széria immár több mint két évtizede szállítja nekünk a jobbnál jobb gokartos játékokat, és bizony az Androidra és iOS-re nemrég kiadott Mario Kart Tour-nak sincs oka szégyenkezésre, legalábbis ezen a fronton semmiképpen.



A Mario Kart Tour irányítása meglehetősen egyszerű, lényegében fél kézzel is tudunk boldogulni. Nekünk igazából csak kanyarodásra és a különféle extrák aktiválására kell figyelnünk, minden mást a gép intéz. Lehet, ez a megoldás elsőre kicsit fapadosnak tűnik, azonban a valóságban szerencsére kifejezetten élvezetes így gokartozni, sőt száguldás közben még a régi Mario Kart-játékok hangulata is visszaköszön. Az igazán profik pedig a drift módot is aktiválhatják, ennek segítségével villámgyorsan és piszok látványosan véve be a kanyarokat, kellő mennyiségű gyakorlás után.

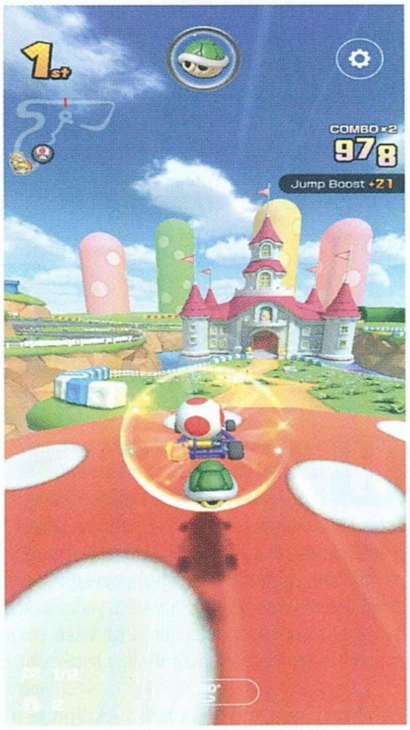
Ahogy haladunk előre a játékban, úgy nyílnak meg az újabb és újabb versenyek, míg a különféle karakterek, gokartok és extrák feloldására a játékbeli boltban van lehetőség. Nem mindegy, melyik pályára milyen pilótával megyünk, hiszen a felvehető bónuszok száma változhat a kiválasztott karakter függvényében.

Ha pedig már úgy érezzük, hogy mi vagyunk a gokartozás királyai, vár ránk a rangsorolt mód, ahol más játékosok ellen bizonyíthatjuk, mennyire értünk a száguldáshoz.

A pályák minden esetben kétkörösek és kellően változatosnak mondhatók. Kezdetben kicsit talán egyszerűnek tűnnek, azonban pár verseny után már elkezdenek bonyolódni, így igazi élmény rajtuk száguldani. További pozitívum lehet, hogy az egyes versenyek kifejezetten gyorsan lenyomhatók, így maga a játék is kellemesen pörgőssé válik. Egy-egy pálya nyugodtan lezavarható pár metrómegálló alatt is, ezért a Mario Kart Tour utazáshoz tökéletes választás lehet.

A játék maga tehát kifejezetten jól sikerült, azonban a mikrotranzakciókkal sajnos kicsit elszállták a készítők. A Nintendo ilyen tekintetben tradicionálisan rosszul árazza a mobiljátékait, és nincs ez máshogy itt sem: a boltba benézve bizony igen súlyos árakkal találkozhatunk. Jó hír lehet viszont, hogy a Mario Kart Tour vásárlás nélkül is élvezhető, hiszen az egykezes vezetési modellt és a versenyek tempóját nagyon eltalálták a fejlesztők, így végső soron annak is ajánlható, aki nagyon irtózik a mikrotranzakcióktól. G

80%



ASUS ZenBook Pro Duo

Fedezz fel új távlatokat | A holnap laptopja

UX581GV

- Intel® Core™ i9-9980HK processzor
- Windows 10 vagy Windows 10 Pro operációs rendszer
- NVIDIA® GeForce RTX® 2060 6 GB
- 15.6" OLED UHD (3840x2160) érintőkijelző
- 32 GB DDR4 RAM
- 1TB PCIe SSD
- Wi-Fi 6 Gig+ teljesítménnyel
- ScreenPad™ Plus
- NumberPad

Keresd a Digiprime-nál.

DIGIPRIME.HU

www.digiprime.hu | info@digiprime.hu | +36(70)286-4298 | 1074 Budapest, Dohány u. 63/b

A hazai gamer újságírás kezdete

„Mitisír a Hogyishívják?”

Sashegyi „Sasa” Zsolt

[ÍRTA **ASTRODAVE**] Hazánkban számos magazin törekedett (és törekszik most is) arra, hogy a játékvilág történéseiről beszámoljon. Rovatunkban sokat látott és megélt veteránoktól igyekszünk minél többet megtudni arról, honnan indult és merre tart a nyomtatott és digitális sajtó.

Hogy a játékok iránt érzett vonzalom nem kötődik korhoz, arra e havi interjúalanyunk kiváló példa. Sashegyi Zsolt (Sasa) immáron több évtizede a hazai média ismert alakja: volt cikkíró, (fő)szerkesztő és marketingigazgató több lapnál, manapság pedig rendszeres szereplője a témába vágó podcasteknek, beszélgetéseknek, melyek során szívesen beszél múltról és lehetséges jövőről – így tett most is.

Emlékszel még, mikor és miért kezdtél el a számítógépes játékok iránt érdeklődni?
A '80-as évek elején már volt egy Sinclair ZX Spectrumom, előtte pedig a német rokonoktól kaptam egy Pong TV-játékot – szerelem volt első látásra.

Vannak esetleg neked is „Csokis” (Csokonai Kulturális Központos party) emlékeid?
Sajnos az kimaradt. Pécsi gyerek vagyok, így egy-két Computer Karácsony kivételével csak a pécsi copy partyk, a parádi táborok és a kecskeméti demo partyk határozták meg a Csokis korszakot.

Melyik magazinban jelent meg elsőként cikked és miről írtál?
A PC Guruban és a Redline című játékról, ha jól emlékszem. Mai fejjel és a főszerkesztői múlttal/szemmel nézve egy borzalmas cikk volt.

Ha minden igaz, a PC Gurunál 2003 végén vetted át Beartól a főszerkesztői posztot. Könnyen be tudtál illeszkedni ehhez a régóta futó magazinhoz?
Ez egy sokkal hosszabb és érdekesebb történet. A gurusokat már az amigás lemezgurus időszak óta ismertem. Azokban az időkben az Amiga az aranykorát élte, és a pécsi játékfejlesztő haverjaimnak köszönhetően bekerültem ebbe a közösségbe, ami addig fajult, hogy 2000-ben már a PC Gurunál dolgoztam főállásban, mint olvasószerkesztő, később szerkesztő.

Főszerkesztő a Vogel-IPMA váltás után lettem, de ekkor a csapat nagy része jött velem, így beilleszkednem sem kellett.

Mi volt a legnagyobb kihívás a PC Guru főszerkesztőjeként?
Igazából talán az, amikor már profit-centerként

(is) kellett kezelni: beszerezni a jó teljes játékokat, meghozni nehéz döntéseket, elküldeni valakit a csapatból, és még sorolhatnám. Szerencsére a Guru Team tagjai nemcsak munkatársak, hanem haverok is voltak, szinte mindenkivel tartom a kapcsolatot azóta is, így a kihívásokat könnyen vettük.

Jómagam ezután 2008 novemberében találkoztam a neveddel az újrainduló 576 KByte marketingigazgatójaként. Mi indokolta, hogy a 2002 decemberében megszűnt lap friss gárdával, Grath vezetésével induljon újra?
A lap tulajdonosa szeretett volna egy frissebb, modernebb lapot, erre a feladatra pedig Grath volt szerintem a legalkalmasabb. Én ekkor már kizárólag az 576 KByte-lánc marketingjével foglalkoztam, és csak ritkán írtam cikkeket. Cikkírás tekintetében egyébként sosem voltam igazán jó. ***(nevet)***

Az újrakezdés sajnos nem tartott sokáig, 2010 nyarán jelent meg az utolsó szám. Mi okozta a nagyjából másfél év utáni leállást?
Stratégiai döntés volt, egészen egyszerűen nem érte meg kiadni a magazint.

Számos helyen megfordultál (PC Guru, 576 KByte, jelenleg IGN Hungary). Melyik újságnál volt a legjobb a munkakörülmény és melyik tetszett kevésbé?
A PC Guru egyértelműen a csúcspont, annak köszönhetek mindent: a legjobb barátokat, a legfelhőtlenebb éveket, kapcsolatokat és szakmai tapasztalatot. Életem legjobb időszaka volt az a nyolc év! Igazából rossz munkahelyem nem volt. Az 576-ot és az IGN-t is nagyon szerettem, de emocionálisan, ha a kiadványokat nézzük, a Guruhoz kötődtem legjobban.

Melyik hazai és külföldi lapot neveznéd meg, amely dizájnban és tartalomban is kiemelkedő volt a maga idejében?
Hazai lapok közül a PC Gurut és azon belül azokat a számokat, amiket Kristóf Gáborral (Gaben) készítettünk – szerintem ma sincs szebb kiadvány.

A külföldiek közül az EDGE és a ma már nem létező EGM (Electronic Gaming Monthly) tetszettek leginkább. Utóbbinak a licencét majdnem megszereztük, de a Vogel/Motor-presse váltás közbeszólt.

Régóta foglalkozol játékokkal, gondolom, olvastad az 1990-es és 2000-es években a szaksajtót. A számos hazai lap közül volt, amelyik különösen tetszett?
Spectrumon és a Commodore Világon nőttem fel: azok közé tartozom, akik az első számot még újságosnál vették meg, ezért ezekhez kötődöm a legjobban. Dizájnban pedig egyértelműen a Zed tetszett leginkább.

Ebben az időszakban volt esetleg kedvelt cikkíród?
Egyértelműen CoVboy, ő szerintem egy generációra volt hatással. Később jó haverok lettünk, rajta keresztül ismertem meg Stökit és Hancut... na meg a jó öreg Tóth kocsmát is. Pont a napokban terveztük, hogy Lákusszal (Kiss Laci, alias CoVboy) a régi idők emlékére sörözünk egyet a szent helyen.

Jó pár alkalommal jártál más országokban játékokkal foglalkozó show-kon. Tudsz említeni néhány emlékezeteset? Véleményed szerint ezeknek a show-knak mennyiben változott a szerepük a kezdetek óta?
2000 óta egyetlen kivétellel az összes Los Angeles-i E3-on ott voltam. Az aranykor szerintem a kétezres évek eleje volt: hatalmas volt a show, és minden standon összefuthattál egy legendával. Találkoztam Bill Roperrel, Cliffy B-vel, Geoff Crammonddal, Peter Molyneux-vel, Kodzsimával, Mijamotóval, Bruce Shelley-vel, Will Wrighttal, Stan Lee-vel és még sorolhatnám.

Ezeknek a kiállításoknak a szerepe évről évre csökkent, ma már könnyedén és sokkal olcsóbban elérheted a célcsoportodat live streamek vagy digitális eventek segítségével, ráadásul ez könnyebben is ütemezhető. Azt gondolom, hogy az E3 pár év múlva ebben a formájában megszűnik majd.

Mit gondolsz, mennyire volt más régen játékot készíteni, mint manapság? Mennyiben változtak a játékosok elvárásai?
Szerintem a játékosok elvárásai nem változtak, maximum az elégedetlenebbek könnyebben hangot tudnak adni a kifogásaiknak. A mai játékkészítés egy sokkal költségesebb (ezáltal rizikósabb) vállalkozás, mint mondjuk 10 évvel ezelőtt. Nézd meg az Assassin's Creed Odyssey végén a készítők listáját: brutális mennyiségű ember dolgozik ma egy AAA-címen.

Mely alkotásokat tartod meghatározónak, amelyeket egy mai játékosnak feltétlenül érdemes megismernie?
Végtelen hosszú listát tudnék írni a Super Mario Worldtől kezdve a Metroid Prime-on keresztül a Metal Gear Solid-szérián át egészen a Breath of the Wildig. De már most igazságtalan vagyok, amikor ezeket a címeket említem, mert ezek mellett több száz van, amit imádtam, és amik miatt ma, 45 évesen is gamer vagyok: egy olyan játékos, aki tűkön ülve várja a The Last of Us 2 és a Death Stranding megjelenését.

Merrefelé tart ma a játékipar? Mik várhatóak szerinted a jövőben, mire helyeződik a hangsúly (VR, stream, előfizetéses rendszer...)?
Ez egy jó kérdés. Az biztos, hogy az előfizetéses modellek (pl. Microsoft Game Pass) egyre nagyobb teret nyernek majd, mint ahogy az is, hogy a Google Stadiával elindult egy olyan folyamat, ami pár éven belül abszolút meghatározó lehet.

Mit ajánlanál valakinek, aki maga is szívesen írna cikkeket magazinban vagy online, merre induljon, mire van szüksége ehhez?
Szeresse a játékokat, legyen objektív, legyen stílusa, és persze tudjon írni.

Szerinted a régi lapok (Spectrum/Commodore Világ, ősi Guru/576 KByte) a sok oldalas leírásokkal és fekete-fehér képekkel meg tudnák fogni a mai generációt is?
Nem. A mai generáció a YouTube-on, a Twitchen és a Mixeren él, nem nagyon néz tévét, újságot meg pláne ritkán olvas. Használja a Facebookot, az Instagramot, így ha valaki ma meg akarja szólítani a fiatalokat, akkor ezeken a csatornákon keresztül tudja.

Ha egy mai tizenéves megkérdezné, milyen érzés volt a nyolcvanas és kilencvenes években játékosnak lenni, mit tudnál neki mondani? Mik a legfőbb különbségek a mai és akkori korszak között?
Irtózatosan nagy volt a warezolás/másolgatás, ami összehozta az embereket. Az internet hiánya miatt üres floppy lemezekkel rohangáltunk egymáshoz vagy a közösségi találkozókra, hogy beszerezzük a legfrissebb játékokat. Rengeteg barátság szövődött ebből, az egész korszak talán barátibb, családiasabb volt.

Véleményed szerint mi az elsődleges egy játék fejlesztésében: az alkotó igyekezzen minél jobban megfelelni a célközönségnek, vagy pedig az elképzeléseit, a művészi megnyilatkozást tartsa szem előtt, függetlenül attól, hogy az esetleg eltér a vásárlókétól? Tehát a művészet vagy a „piac" az elsődleges?
Szerintem ez kiadónként és fejlesztőnként változik. Mindenki sikeres játékot szeretne, mert ez egy drága biznisz, ebből fakadóan pedig egyre kevesebben vállalnak rizikót – lásd az évről évre megjelenő Call of Dutykat.

Ettől függetlenül, ha jól nyúlsz egy ismert sorozathoz, akkor az simán lehet sikeres. Az utolsó nagy The Legend of Zelda, a Breath of the Wild egy nagy levegőt véve nyitott világúvá vált úgy, hogy a készítők még sosem alkottak ebben a zsánerben – szerintem minden idők egyik legjobb open world játéka lett. De mondhatnám a God of Wart is, ami ugyancsak el mert szakadni a bevált recepttől. Szóval váltani lehet, sőt kell, és ha az jól sikerül, akkor a közönség szeretni fogja.

Köszönjük az interjút, a Guru legyen veled!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Űrben zűr. Nagyjából ennyivel össze lehet foglalni az e havi Radar alatt tanulságait. Az emberek és idegenek találkozását az elmúlt évszázadban rengeteg módon elmesélték, de mégis, ezekben a történetekben az a közös, hogy a látogatók nagy része, néhány kivételtől eltekintve, nem éppen békés szándékkal jön hozzánk. A témát előszeretettel veszik elő a fejlesztők is, hiszen kimeríthetetlen kincsesládából válogathatnak a kisebb-nagyobb stúdiók, belehelyezve a játékba saját ötleteiket, látomásukat. Ha pedig mindezt megfejelik egy igazi kihívást nyújtó játékmenettel, gyönyörű tálalással, akkor abból már nem sülhet ki más, csak siker. Az elmúlt hetekben nagyon sok kellemes sci-fi játék jelent meg, így nem csoda, hogy ezekből több is bekerült a mostani ajánlóba, ennek pedig a műfaj rajongói csak örülhetnek.**

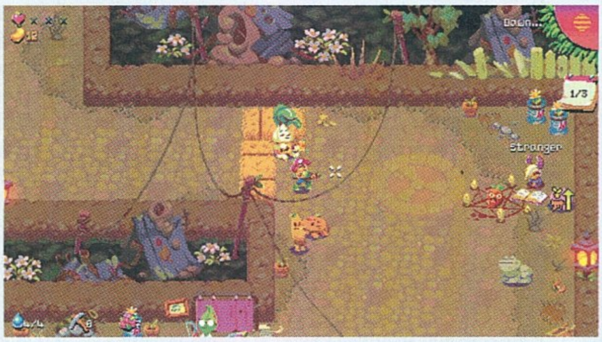
Atomicrops

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: BIRD BATH GAMES - MEGJELENÉS: 2019.09.05. - ÁR: EPIC STORE-RÓL 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5000 FORINT.

Tíz évvel ezelőtt, 2009 júniusában jelent meg a legnépszerűbb farmerszimulátor, a Farmville. A Zynga ismertette meg a játékosokkal azt, hogy milyen remek dolog növényeket termeszteni, állatokat gondozni: a Farmville-t népszerűségének csúcsán havonta több mint 80 millió ember játszotta, a játékfejlesztők pedig azóta is próbálják meglovagolni a csapat sikereit. De mi van akkor, ha a farm gondozása közben beüt a katasztrófa?

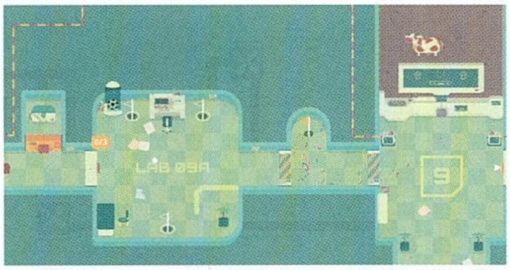
A katasztrófa már a játék első öt percében beüt, hiszen a szép, zöld gyepet, amiben virágok, zöldségek és egyéb dolgok nőnek, egy atomrobbanás kietlen pusztasággá változtatja. A robbanás persze egyéb következményekkel is jár, amik nincsenek túl rózsás hatással a gazdálkodásunkra (ugye, hogy milyen jó a hasonlat?). A Bird Bath Games alkotása a fenti leírásnak megfelelően nem egy habkönnyű szórakozás, persze nem is 18+-os cím. Az Atomicrops ugyanis egy kőkemény, roguelite elemekkel megtűzdelt farmerszimulátor, melyben napközben a növénytermesztés a feladat, hogy ellássuk élelemmel a közeli települést, éjjel pedig a farm védelme a legfontosabb. Ez azonban nem egyszerű feladat, ugyanis mutáns csigák, pókok és egyéb lények árasztják el a kertet, hogy megdézsmálják az értékes termést. Nagyon oda kell figyelni, hiszen az ellenfelek rengetegen vannak, és könnyedén a kertész halálát okozhatják. Azonban főszereplőnk sem adja olyan könnyen az életét és terméseit: fegyvereivel képes szembenézni a fenyegető veszéllyel... Az Atomicrops egy pixelart grafikával, kellemes zenével, jó kis játékmenettel rendelkező cím: a fejlesztők a régóta ismert receptet bolondították meg egy ügyes csavarral. A játék azonban nem csak a növénytermesztésről és a harcról szól: a felszerelést lehet fejleszteni, lehet randizni, így az Atomicrops tulajdonképpen egy műfaji egyveleg. Az Epic Games Store-ban kapható játék azonban még csak az Early Access-fázisban van, így a végleges tartalomból egyelőre kevés érhető el. Az biztos, hogy a jövőben online móddal bővül a cím, de ezenkívül egyelőre nem sokat lehet tudni a tervekről. Egy érdekes próbálkozás ez, potenciál van benne bőven, csak legyen elég ötletük a fejlesztőknek a játék bővítéséhez, mert a stílusban teljesen egyedi élményt ad, éppen ezért a virtuális kertészkedés rajongóinak érdemes kipróbálniuk.

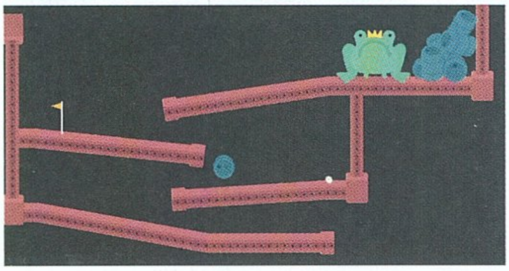


What the Golf?

FEJLESZTŐ: TRIBAND - MEGJELENÉS: 2019.10.01.- ÁR: EPIC STORE-BÓL 16 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5300 FORINT.

A golf a milliomosok játéka, tartja a mondás, de az elmúlt évtizedekben PC-n azok is kipróbálhatták ezt az úri sportot, akik a valóságban még nem üthették a labdákat a zöld gyepen. Tiger Woods azonban már évekkel ezelőtt nyugdíjba vonult a számítógépeken, ráadásul úgy tűnik, hogy a stílus leáldozóban van, hiszen az elmúlt években jelentősen megcsappant ezen sportjátékok száma. Most azonban megérkezett a What the Golf?, ami mindenről szól, csak a golfról nem.





Na, jó, ez így nem teljesen igaz, azonban a What the Golf? nem az a tipikus sportszimulátor játék, melyben hajszálpontos ütésekkel, a szélirányt figyelve kell a lyukba ütni a labdát. Nem, a What the Golf? egy pokolian szórakoztató, egyszemélyes program, minimalista, sőt igazából csúnyácska grafikával. Emiatt sokan azt fogják mondani, hogy ugyan már, én erre nem költök pénzt, de ekkor megfosztanák magukat attól a lehengerlő élménytől, amit a Triband beletett az alkotásába. A játék ugyanis egyszer Flappy Bird vagy éppen Angry Birds, máskor a Donkey Kongot idézi, de van benne foci, űrszimulátor és rengeteg más dolog. Persze így is rengeteget kell ütni a labdát, azonban az ember csak számolja a rengeteg utalást, referenciát a más játékokra vonatkozóan, miközben figyelni kell a néhol a fizikára, néhol az ügyességi feladatokra épülő játékmenetre. Mindig van egy meghatározott cél, amit el kell érni: az egyes képernyők egy-egy feladatot rejtenek, melyek között vannak könnyebben és nehezebben végrehajthatók. Azt, hogy mi a feladat, gyorsan meg kell fejteni, utána pedig már csak mindenkinek a saját ügyességén és kitartásán múlik, hogy hogyan oldja meg. Az egyetlen dolog, amit meg kell tanulni: húzni, célozni, elengedni. Szerencsére nem lehet „meghalni", egy szint bármennyiszer újrakezdhető, éppen ezért senkinek sem nyújt kudarcélményt, sem gyerekeknek, sem felnőtteknek.

A What the Golf? egy hét-nyolc órán át tartó humorbomba, egy játék, amit hatéves kortól 100 éves korig mindenkinek elnyerheti a tetszését. Összességében ez egy szerethető, állandóan meglepetést okozó apró játék, melyért a 16 eurós ár egyáltalán nem sok, sőt! Az utóbbi évek legjobb casual címe lett a Triband programja, ami színtiszta szórakozást kínál, és semmi mást.

90%

Spaceland

FEJLESZTŐ: TORTUGA TEAM - **MEGJELENÉS:** 2019.09.30. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 5000 FT).

A Tortuga Team egy apró orosz fejlesztőcsapat, melynek egyetlen célja van: olyan játékokat készíteni, amelyek régi klasszikusokat idéznek fel. A filozófiájuk szerint a fejlesztés egy kreatív folyamat, melyben minden résztvevőnek lehetőséget kell adni arra, hogy a saját látomását is beletehesse a termékbe, amely aztán a játékosokhoz kerül, azok örömére és szórakoztatására.

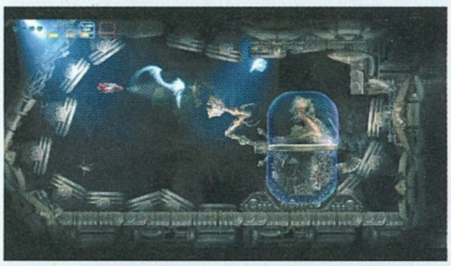
Az idegenirtó stratégiák műfaji csúcsa egyértelműen az XCOM-széria. Nem véletlenül említjük ezt a címet, hiszen a Spacelandnek is ez a legendás játék volt a fő inspirációs forrása, noha annál jóval egyszerűbb formában és mechanikával mutatja be az idegenek elleni harcot. A Spaceland egy csapat űrranger kalandjait meséli el, akik egy vészjel befogása után egy idegen bolygóra kerülnek, de nem önszántukból: a hajójuk lezuhan. A kolónia pedig, amit találnak, hemzseg az idegen szörnyektől. A feladat: meg kell tudni, hogy mi történt, és túlélni az eseményeket. A Spaceland nem nyújt véresen komoly élményt, hiszen a játék alapvetően gyorsabb, 10-15 perces felfedezéssel, harcokkal teli meneteket kínál. A csapat tagjai mind más képességekkel, tulajdonságokkal rendelkeznek, az egyik gyorsabb, a másik lassabb, fegyvereik eltérőek, de közös bennük, hogy érdekesek, ráadásul remekül lehet velük szórakozni. Sajnos a fejlődés korlátozott, hiszen legfeljebb azon lehet változtatni, hogy két-vagy három gránátot cipeljen a karakter, ennél mélyebben nem lehet belenyúlni leosztásba. Az is gond, hogy ezek a fejlesztések nagyon drágák, legyen szó akár egy fegyverről vagy egy rangerről. Egy alap shotgun erősebbé tétele elviheti a nehezen, sok küldetés alatt megkeresett pénz felét. Ennek ellenére a Spaceland kifejezetten szórakoztató játék, melyben keverednek a különböző stílusok: a szereplők tipikus anime karakterek, a térkép kézzel rajzolt, de az egyes helyszínek 3D-sek. Ez valakinek akár riasztó is lehet, de a különböző elemek, a humoros párbeszédek, a kihívást nyújtó harcok, a taktika, a tervezés mégis egy olyan kellemes egésszé állnak össze, amelyért nem sok a kért összeg. Tanulást nem igényel, a karakterek meghalni sem tudnak, így gyerekeknek sem okoz kudarcélményt.

80%

Remote Life

FEJLESZTŐ: NEXT GAME LEVEL - **MEGJELENÉS:** 2019.10.04. - **ÁR:** 17,25 EURÓ (KB. 5700 FT).

A shoot 'em up népszerű és hosszú évtizedekre visszanyúló történelemmel rendelkező műfaj. Már 1961-ben megjelent a Spacewar!, de az első igazi ilyen stílusú címnek sokan a legendás Space Invaderst tartják. A Space Invaderst és a Remote Life-ot azonban több mint 40 év választja el, de a Next Game Level játéka jelenleg éppolyan kiemelkedő, mint amilyen a Space Invaders volt négy évtizede.



A Remote Life azonban nem a Space Invaders, sokkal inkább az 1987-es R-Type szellemi utódjának tekinthető. A Next Game Level alkotása a távoli jövőbe vezet el, amikor a vezető hatalom a Föld Egyesült Országainak Szövetsége. Az emberiség prosperál, azonban egy nap egy hatalmas objektum tűnik fel, amire válaszolva a kapcsolatfelvétel céljából egy űrhajót küldenek a Földről. Ismerős, ugye? A végeredmény sejthető, akárcsak a feladat. A Remote Life első pillantásra egy teljesen egyszerű akciójáték, melyben a folyamatosan oldalra mozgó pályákon kell vezetni az emberi ellenállás űrhajóját, manőverezni és lőni mindenre, ami csak mozog. Megér ez 17 eurót? Igen! A Remote Life ugyanis kiváló audiovizuális élményt kínál. Az alkotó hihetetlen világot álmodott meg: az idegenek nagyon részletesen kidolgozottak, félelmetesek, hatalmasak. Éppen emiatt a játék nem egyszerű: még könnyű fokozaton is komoly kihívást nyújt, hiszen a környezettel vagy egy ellenféllel való bármilyen érintkezés azonnali halált jelent. Ezt megelőzendően elképesztően széles fegyverválaszték áll (osztott lézer, kazettás bombák, rakéták, gravitációs fegyver stb.) rendelkezésre. Az irányítás alapvetően a twin-stick mechanikára épül: a jobb analóg karral 360 fokos irányba lehet tüzelni. Erre pedig szükség is van, hiszen az ellenfelek bárhonnan feltűnhetnek...

A Remote Life egyetlen ember munkája, ami fantasztikusan sikerült. Az egészről süt a műfaj iránti végtelen lelkesedés és alázat, az apró részletek egy tökéletes egésszé állnak össze. Újrajátszhatósága nem igazán van, türelmetlenebb emberek gyorsan otthagyják, de nehézsége ellenére is érdemes végigküzdeni, mert az egyes küldetések teljesítése után remek extrákat lehet kioldani, többek között egy 3D-s nyomtatható koponya tervrajzát. Már ezért megéri harcolni, nem?

90%

Indie csemege

Mosaic

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: KRILLBITE STUDIO
MEGJELENÉS: 2019 Q4
ÁR: NEM ISMERT

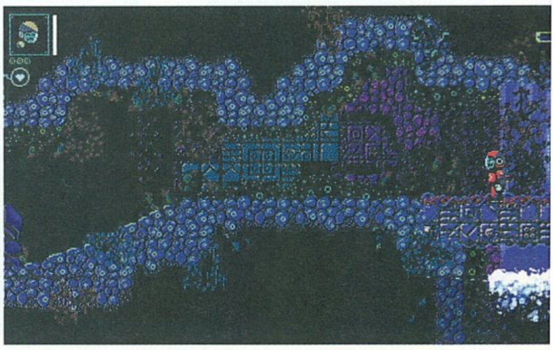
A Krillbite Studio csapata az Among the Sleep után most a Mosaic című játékkal jelentkezik, melyben a gyermek főszereplőt felváltotta a napi rutinba belefásult, eldegenedett felnőtt. A program egy atmoszférikus 2D-s kalandjáték, melyben a lényeg magán a tálaláson, a környezeten, a szereplőkön van, akik egy szót sem szólnak, így az előbbi dolgoknak kell elmesélniük a névtelen alkalmazott történetét. Már a bevezető képek is depresszívek, az arctalan tömegben szinte elveszik a főszereplő. A Mosaic legfőbb erénye a hangulata: már a kezdő jelenetek képesek felkelteni az érdeklődést. Ha jó áron jelenik meg, tényleg csemege válhat belőle, de ehhez az is kell, hogy a fejlesztők egy jó történetet írjanak, mert a próbakör a sztoriból nem sok mindent árult el...

Outbuddies

FEJLESZTŐ: JULIAN LAUFER
MEGJELENÉS: 2019.10.15.
ÁR: 18 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6000 FORINT.

Az Outbuddies egy Metroidvania stílusú játék, melyben egy tudós kutatásai során egy különös óceán alatti világban találja meg, ahol jó néhány feladattal és még több veszéllyel kell szembenéznie. Julian Schafer játéka a műfajnak megfelelően felfedezést, rengeteg ugrabugrát, harcot és pár meglepetést kínál. A főszereplőt egy mechanikus robot kíséri, aminek az irányítását bármikor át lehet venni, ez pedig a környezet megismerésében játszik igen nagy szerepet. Ez pedig fontos, ugyanis az Outbuddies világa hatalmas, így ez nem az a játék, amit néhány óra alatt végig lehet játszani. A pixelart grafika csodásan fest, a zene tökéletesen illeszkedik a program világához, így a vásárlás nem is lehet kérdés: Metroidvania-rajongóknak kötelező darab ez!

80%



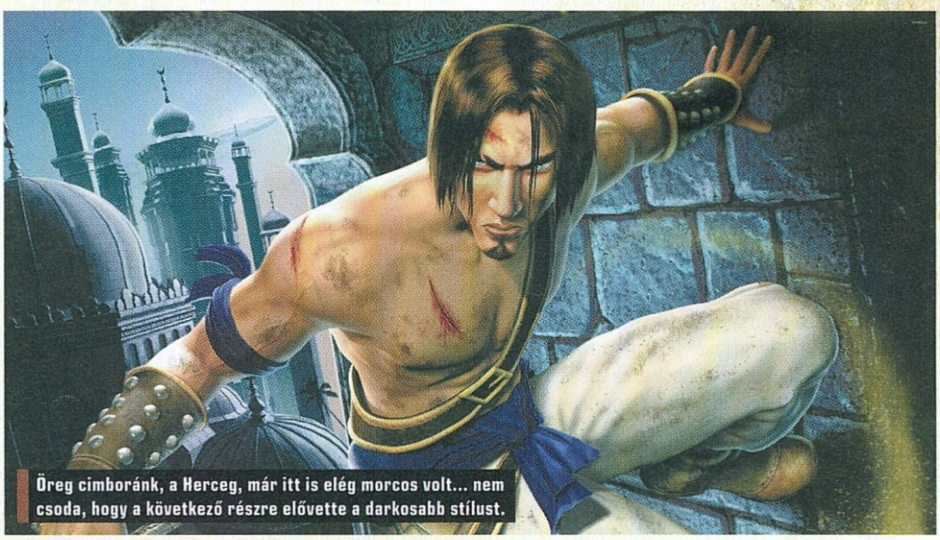
Születésnaposok

A PRINCE OF PERSIA 30 ÉVE

AZ EZEREGYÉJSZAKA MESÉI

[IRTA DRAG] **Kicentizett ugrások, izgalmas kardpárbajok, falon futás, rúdon pörgés, meg egy kis idő-visszapörgetés, ha úgy kívánja meg a helyzet. Már ennyiből is mindenki megfejti, hogy bizony a Prince of Persiáról van szó, ami hiába van pihenőn már régóta, harmincévnyi emlék nem vész el olyan könnyen.**

Előző számunk Születésnaposok rovatában egy viszonylag fiatal, ám a legújabb folytatásnak hála több mint aktuális franchise került terítékre a harmadik rész megjelenését ünneplő Borderlands képében. Mostani alanyunk viszont ennek éppen a szöges ellentéte, hiszen nem elég, hogy már a harmadik ikszet tölti, de ebből ráadásul az elmúlt tíz évet meglehetősen nagy csendben figyelte végig. A megemlékezés ettől függetlenül természetesen jár neki – avagy következzen a most harmincéves Prince of Persia története.



Öreg cimboránk, a Herceg, már itt is elég morcos volt... nem csoda, hogy a következő részre elővette a darkosabb stílust.

EGY MŰFAJ SZÜLETÉSE

A Jordan Mechner nevével egybefonódott 1989-es eredeti Apple II-n kezdte pályafutását, és ahogy egyre több platformra portolódott át, úgy vált fokozatosan ismertebbé és népszerűbbé – itthon a többség bizonyára az MS-DOS-verzióval találkozott először. Nyugodtan mondhatjuk, hogy a Prince of Persia valaminek a kezdete volt, hiszen a játék – melyben 60 percünk volt megszökni a halálos csapdákkal teli katakombákból, majd kimenekíteni szerelmünket, a szultán lányát – a „cinematic platformer" műfaj előfutárává vált, mely a realisztikus ábrázolást és fizikát helyezte előtérbe, szemben azzal, mint amit, mondjuk, a Super Mario Bros. képviselt. Ebben igen nagy szerepük volt az animációknak is, melyek a rotoszkópos technikának köszönhetően elképesztően élethűvé váltak a kor színvonalához mérten – igaz, a fix animációs fázisok egyben tűpontos kivitelezést is kívántak a játékostól, ami a Prince of Persia legfőbb nehézsége volt. A játék végül óriási siker lett, amivel nemcsak egy új műfajt teremtett, olyan címekkel, mint az Another World vagy a Flashback, de idővel a folytatás számára is eljött az idő.

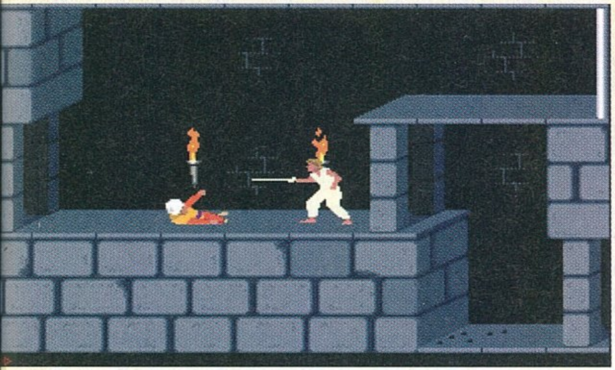
> **TUDTAD?**
>
> Az első Prince of Persia animációinak megalkotására használt rotoszkópos technikához szükség volt egy referenciára, ezért Jordan Mechner öccsét öltöztette be fehér ruhába, és róla mintázta a mozdulatokat, míg a kardvívás megalkotásához az 1938-as Robin Hood kalandjai biztosított alapot.

Miután Mechner nem feltétlenül akarta elkötelezni magát a videojátékok mellett, ezért a Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame-re annak ellenére, hogy az alapkoncepció nem sokat változott, egészen 1993-ig kellett várni. Mindezzel együtt persze kétség sem férhet ahhoz, hogy a folytatás egy jobb játék lett, amely nemcsak a látványt, a változatosságot és a játékidőt emelte magasabb szintre, de a játékmenet is mélyült az által, hogy esetenként több ellenféllel is egyszerre kellett harcolni. A pozitív fogadtatás ezúttal sem maradt el.

A 3D NEHÉZSÉGEI

Ahogy minden régi franchise-nak, úgy a Prince of Persiának is meg kellett küzdenie a videojáték-történelem – legalábbis játékdizájn szempontból – talán legnagyobb akadályával: meg kellett próbálni átültetni 3D-be az eredendően oldalnézetes játékmenetet. Első nekifutásra ez nem is sikerült neki: nincs mit szépíteni, az 1999-es Prince of Persia 3D egy meglehetősen rossz játék lett. Ennek persze megvolt az oka, az eredeti fejlesztőcsapat maradványának tekinthető Red Orb Entertainmentnek ugyanis idő előtt kellett piacra dobnia a PC-verziót, mely így tele volt bugokkal és durva irányítási hibákkal. Egy tulajdonosváltás után a játék Dreamcastre is ellátogatott, némileg javított formában, a sorozat igazi 3D-s áttörésére azonban egészen 2003-ig kellett várni.

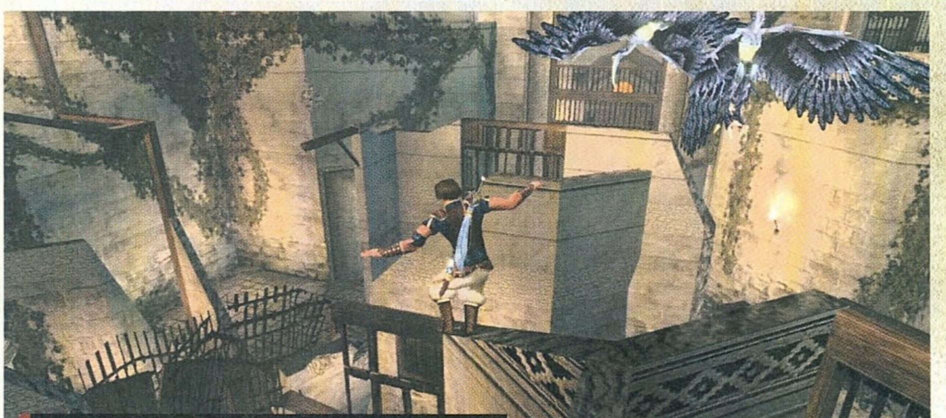
A hányattatott sorsú PoP ekkor már a Ubisoft kezében volt, ahol úgy döntöttek, rebootolják a szériát, hogy tiszta lappal indulva újból régi fényében tündökölhessen. Ehhez „megszerezték" Mechnert is, mint dizájner és kreatív tanácsadó, a projektet pedig egy tehetséges kanadai úriember, bizonyos Patrice Désilets vezényelte, aki később az Assassin's Creed szülőatyjaként ért karrierje csúcsára. Ehhez persze kellettek a Prince of Persia:



TUDTAD?

A 2010-es Perzsia hercege: Az idő homokja főhősét alakító Jake Gyllenhaal néhány hónappal ezelőtt úgy nyilatkozott, hogy megbánta, amiért elfogadta a szerepet, és sokat tanult belőle – mai fejjel már nem vállalná el. Szerinte az alkotóknak is egy „autentikusabb" színészt kellett volna választaniuk.

The Sands of Time által megteremtett alapok is, melyet a többség a mai napig a sorozat csúcspontjának, sőt minden idők egyik legjobb 3D-s akcióplatformerének tart. Vitatkozni pedig aligha lehet ezzel, hiszen a Sands of Time-ban tényleg minden klappolt: a látványos harc mellé már-már korszakalkotónak mondható akrobatikus ügyességi részeket kaptunk, modernizált formában visszahozva az eredeti cinematic platformer jelleget. Az egészet pedig sikerült meghinteni az éra egyik trendjével, az időmanipulálással, amit jelen esetben a címben is szereplő tőr biztosított, amivel halál esetén visszapörgethettük az idő kerekét, hogy újból nekifussunk a harcnak vagy az akadálynak. A kritikusok és a játékosok imádták, amit az egészen elképesztő 14 millió eladott példány is bizonyít.



Most komolyan: mégis milyen palota az, aminek csak ilyen nyakatekert akrobatikázással lehet feljutni a legtetejére?

Nem meglepő, hogy alig egy évvel később már jött is a folytatás, mely a Prince of Persia: Warrior Within címet kapta, és bár játékmenet tekintetében a Ubisoft biztosra ment, vagyis nem nagyon variáltak a bevált alapokon, a vizuális dizájn tekintetében 180 fokos fordulatot vettek. Amíg a Sands of Time az Ezeregyéjszaka mesés hangulatát hozta el nekünk, addig a Warrior Within egy sötét, véres és darkos hangulatú játék lett, melyben a Herceget egy Dahaka nevű szörnyeteg üldözte, hogy megpróbálja beteljesíteni sorsát, miután az előző részben hősünk az Idő Homokjának kiszabadításával felborította az univerzum idővonalát. Az új stílus igen megosztó lett, és bár a harcrendszer mélyült, összességében közel sem volt olyan csiszolt a játék, mint a Sands of Time, így nem véletlen, hogy jóval visszafogottabbá vált a fogadtatása.

TUDTAD?

A Prince of Persia azon kevés videojáték közé tartozik, melyekhez Lego-készletek is készültek – igaz, csak „közvetett" módon, az alapot ugyanis nem valamelyik játék, hanem a 2010-es mozifilm, illetve annak karakterei és jelenetei adták. Összesen öt ilyen készlet jelent meg bolti forgalmazásban.

A Sands of Time-trilógia harmadik darabja, a Prince of Persia: The Two Thrones végül többé-kevésbé helyretette a renomét, egy viszonylag erős pontszámokat kapó és szép eladásokat produkáló játékkal lezárva a franchise ezen szakaszát. A Herceg gonosz személyisége, a Dark Prince ugyan hozott valamit a Warrior Within sötét megközelítéséből, de stílus tekintetében sokkal jobban sikerült eltalálni az egyensúlyt, ráadásul az ebből adódó „másfél" játszható karakter a konkrét játékmenet terén is hozott egy kis vérfrissítést.

EGY ÚJ KEZDET

A Sands of Time-trilógia után túl sokáig nem pihent a széria, 2008-ban ugyanis egy újabb reboot következett, mely az egyre inkább harcközpontúbb játékmenet helyett elment a felfedezés irányába. Ezt a világ felépítése is hangsúlyozta, az új Prince of Persia ugyanis többé-kevésbé non-lineáris lett, melyben általunk választott sorrendben tisztíthattuk meg a pályarészeket a gonosz isten, Ahriman rontásától, új képességekkel kordában tartva az előrehaladást, amolyan metroidvania jelleggel. A Hercegnek egy állandó társa is volt Elika személyében, aki automatikusan megmentette hősünket, ha meghalt volna, így a korábbi idővisszapörgetés helyett tulajdonképpen egy beépített állandó checkpointot kaptunk. A gyönyörű cel-shaded képi világgal ellentétben ez utóbbi játékelem nem mindenkinek nyerte el a tetszését, de összességében pozitív volt a játék fogadtatása.

A Ubisoft végül mégsem ezt folytatta, hanem visszakanyarodott a Sands of Time-trilógiához, a 2010-es Prince of Persia: The Forgotten Sands ugyanis egyértelműen a korábbi részeket idézte, és történetileg is az első két epizód közé ágyazódott be. És bár a játék hozta a kötelezőt, igazán újat nem tudott mutatni – egész egyszerűen érződött rajta, hogy a vele együtt debütált filmes feldolgozás, a Perzsia hercege: Az idő homokja kötelező „utánfutójának" szánták.

HOMOK UTÁN SIVATAG

Normális esetben itt válnának izgalmassá a dolgok, de sajnos nem a Prince of Persiánál: 2010 óta lényegében tetszhalott státuszba került a franchise, egy-két mobilos megjelenést (az első két rész HD remake-jeit, illetve az endless runner műfajban próbálkozó Escape-et) leszámítva hiába keresünk bármit a megjelenési naptárban. Sokáig élt a pletyka, hogy a Ubisoft már nagyban dolgozik az (akkor még) nextgen folytatáson, még állítólagos kiszivárgott képek is voltak egy Osiris kódnevű projektről, végül azonban nem lett belőle semmi – vagy csak ebből született az Assassin's Creed Origins, ki tudja.

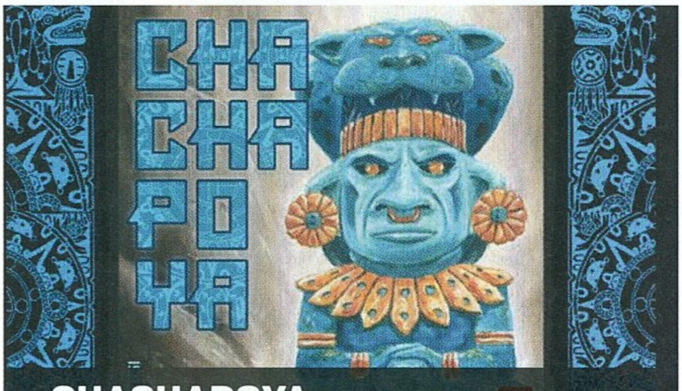
A jövő pedig jelenleg homokviharba vész: a Ubisoft ugyan sosem zárkózott el a franchise feltámasztásától, jelenleg azonban nem látni ilyen irányú tervekre utaló nyomokat. Ugyanakkor meglepődnénk, ha a negyvenedik évfordulót már új játék(ok) nélkül kellene ünnepelnünk...

A rovat a Szellemlovas, a Reflexshop és a Piatnik támogatásával készül.

TÁRSALGÓ

reflexshop Piatnik VIENNA

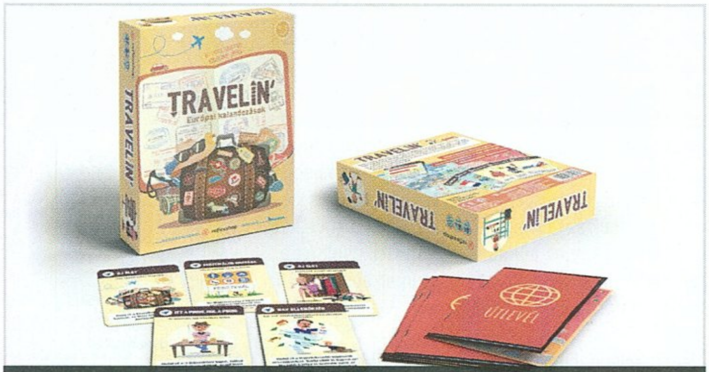
[ÍRTA WILSON] Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!



CHACHAPOYA

Nagyszerűen egyszerű, egyszerűen nagyszerű: a QWIXX ajánlója kiválóan foglalja össze a Vagabund játékait

Szeptember végén futott be a Vagabundot igazgató Szőllősi Péter legújabb játéka, a nyelvtörőnek is beillő Chachapoya. A kártyás társas az 1930-as évek elejére, Dél-Amerikába csábít, ahol a világ egyik kiváló kalandoraként/régészeként kell ősi, elfeledett kultúrák kincseit megszerezni, majd azokon túladni, nem a múzeumok kínálatát, hanem a saját zsebünket töltve meg. Elvégre miért is érné meg az emberiség kultúrtörténetét gazdagítani?! A 2-4 játékost támogató, rendkívül barátságos, 25 perces játékidővel rendelkező Chachapoyában a licitálást és a blöffölést kombinálva lehet kincsekhez és más értékes tárgyakhoz jutni, de ez sem megy olyan egyszerűen, hiszen a riválisok is pontosan ugyanezen dolgoznak. Értelemszerűen a játék végén az nyer, aki a legtöbb pontot tudja összeszedni a kincskártyákból, a többieknek pedig marad a játéköröm! A Chachapoya mindezt rendkívül tetszetős látványvilágú lapokkal kelti életre, melyeknek stílusáról elsősorban a Rejtő Jenő-regények ugranak be, és ez kiválóan passzol a könnyed hangvételhez, ami azonban kicsit megtévesztő is lehet, hiszen ez mégiscsak egy vérre menő játékmenetet takar. A rendkívül kedvező árú társas többek között a Szellemlovas kínálatában is megtalálható!



TRAVELIN'

Európai kalandozások olcsón, ráadásul anélkül, hogy a lábadat ki kellene tenned az otthon melegéből

Ki ne szeretné bejárni a világot a lehető legolcsóbban? Ha magadra ismersz – és miért is ne tennéd! –, akkor itt a tuti tipp: a Reflexshop egyik őszi megjelenése a 2017-es Travelin' magyar változata volt. Az „Európai kalandozások" alcímmel futó hazai kiadás egy végtelenül egyszerű kártyajátékot takar, melynek során a legklisésebb utazós sztorik elevenednek meg. Eltévedtél, mert nem tudtad elolvasni vagy értelmezni az utcatáblákat? Esetleg nem éppen friss kebabot ettél, és a nap végét a WC-n végezted? Vagy órákat utaztál azért, hogy aztán a látnivalóról kiderüljön, maximum 10 percre tud lekötni? Ilyen és ehhez hasonló élményei mindenkinek vannak, a Travelin'-ben pedig pontosan ezekből áll össze a játék. A kontinenst busszal, vonattal vagy repülővel járhatod be, menet közben kijátszva a kezedben található lapokat is. A 2-4 játékost támogató, 30 perces játékidővel rendelkező Travelin' villámgyorsan tanulható, témája és hihetetlenül egyszerű szabályrendszere miatt pedig fantasztikusan funkcionálhat mind parti-, mind családi játékként, de persze kiváló levezetés is lehet két vaskosabb társas között. Vagy éppen utazáskor: jobban jársz, ha inkább itt gyűjtöd a negatív élményeket, és nem a valóságban!

EXIT – A TITOKZATOS MÚZEUM

Ismét újabb játékkal bővítette az EXIT-sorozat hazai repertoárját a Piatnik – most az eső elől menekülünk

A szám szerint kilencedik EXIT-játék, A titokzatos múzeum során Firenzébe jutunk el, ám ahelyett, hogy a város nevezetes látványosságait tekintenénk meg, az eső elől sikerül egy olyan múzeumba bemenekülni, melynek kapuja ránk csapódik, és az egyetlen kiutat jelentő forgóajtón túl feladványok egész sorsa vár. Ezek a feladványok pedig pont annyira agyafúrtak, mint mindig – A titokzatos múzeum klasszikus EXIT, azaz szabadulószoba-játék, ahol az egymás után következő akadályok megoldásával lehet továbbjutni, egészen a lezárásig. Természetesen elakadás esetén több segítséget is kérhetünk, sőt még akár az aktuális probléma megoldása is megtekinthető amolyan vészmegoldásként, így a lezárásig ilyen-olyan módon, de mindenképp el lehet jutni.

Az 1-6 főt támogató, körülbelül másfél órás játékidőt tartalmazó felvonások értelemszerűen csak elsőre nyújtanak meglepetést, de újrajátszhatóságuk egy másik csoporttal legalább annyira izgalmas tud lenni, mint az első találkozáskor. Ráadásul így még olcsóbban is meg lehet úszni, mintha igazi szabadulószobába mennénk – márpedig egy firenzei múzeumot bejárni lényegesen többe kerülne, mint otthon, egy asztal előtt ülve!

Star Wars: Outer Rim

[ÍRTA **WILSON**] **Válj te a galaxis leghírhedtebb gaztevőjévé: csempéssz illegális árut, csapj fel fejvadásznak, vagy épp légy rettegett űrkalóz! Ezúttal a peremvidékre kalauzol a legújabb Star Wars-társas, amely már-már páratlan szabadsággal enged szabadjára George Lucas univerzumának eddig kevésszer mutatott szegletében.**

ADATOK

GYÁRTÓ **FANTASY FLIGHT GAMES** – PARTNER **SZELLEMLOVAS** – TÍPUS **KOMPETITÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **1-4** – JÁTÉKIDŐ **180+ PERC** – KORCSOPORT **14+** – ÁR **20 990 FT**– LINK **TINYURL.HU/7LNJ/**

Bűnöző söpredék vagy a galaxis csibésze? Nem mondható túlságosan élesnek a határvonal a két szerepkör között, amit a Star Wars-univerzum több évtizedes története oly sokszor járt már körbe, a sármos, a szíve mélyén csupa szív Han Solótól kezdve a mindig a saját érdekeit néző, de azért szerethető Lando Calrissianon át egészen a fejvadászok királyának vélt Boba Fettig. És a Fantasy Flight idei Star Wars-os játékában most szó szerint bármelyikük bőrébe belebújhatsz!

LÁZADÓ SÖPREDÉK

Az Outer Rimben ugyanis legendás karakterek egész sora közül választhatsz, hogy a magad útját járva érd el ezt a célt. Ez a fajta szabadság ezúttal nem költői túlzás: az Outer Rim egy elképesztően gazdagon kidolgozott sandbox kompetitív játék, ahol a győzelemhez vezető utat te magad alakíthatod, azt és úgy csinálva a hatalmas játéktéren, amit és ahogy csak akarsz, ezúttal nem a galaxis megmentéséért vagy az Erő nevében vívott háború egy új fejezetének megismeréséért, hanem a saját hírnevedért.

A rajongók már törhetik is a malacperselyt, az Outer Rim ugyanis szerintünk minden idők egyik legjobb Star Wars témájú társasa.

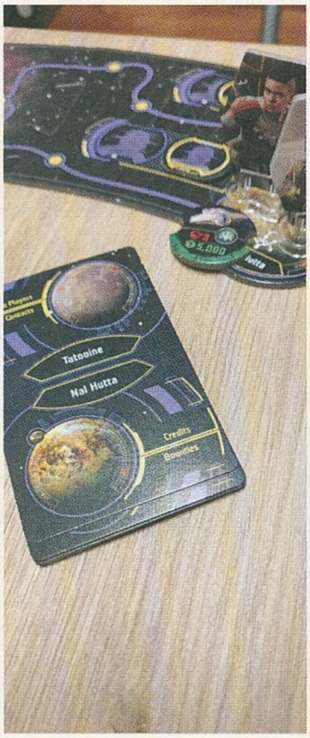
Hírnevet számtalan módon lehet szerezni, a masszív, több mint egytucatnyi bolygót tartalmazó, az elérhető asztalfelület tetemes részét felemésztő játéktér azért is ekkora, mert az elérhető küldetések megkövetelik a folyamatos mozgást, és a „jó helyen, jó időben" szabály követését. Leszállíthatsz csempészárut, felvehetsz szimpla munkákat, besegíthetsz a négy frakció és az alájuk tartozó bűnbandák egyikének, megpróbálhatsz elkapni egy fejvadász célpontot, vagy kutathatsz híres Star Wars-karakterek után, akik akár a legénységed tagjává is válhatnak.

Ahhoz azonban, hogy sikerrel járj, folyamatosan fejlesztened kell mind a hajód, mind a saját eszköztárad: szerezhetsz extra támadó- vagy védőerőt biztosító felszerelést, a mozgásod, támadásod, védekezésed befolyásoló extra kütyüket, vagy épp olyan hozzáértő legénységet, akik ellensúlyozhatják valamely gyengeséged. Erre azért is szükség lesz, mert a konfrontációk, a munkák, a missziók zöme is javarészt a szerencse nevében zajlik: azaz mind a harc, mind a skillcheck nem áll másból, mint kockadobásból, így még a leglehetetlenebbnek tűnő helyzetekből is sikert kovácsolhatsz.

EGY VISSZAUTASÍTHATATLAN AJÁNLAT

Az Outer Rim ugyanis dúskál a lehetőségekben, és fantasztikusan kihasználja a címadó témáját, és azt egy remek szerepjátékos rendszerbe bújtatja, amelyhez egy nemcsak igényesen kinéző, de funkcionalitását tekintve is pazar játékostábl ád. Ezen vezetheted a hírneved és az egyes frakciókkal ápolt reputációd, ide pakolhatod a munka-, a fejvadász megbízás- és a felszereléskártyákat, az e mellé beékelődő hajótáblán pedig a hajóval kapcsolatos fejlesztéseket. Az organizáció elengedhetetlen, az Outer Rim doboza elrettentő mennyiségű kártyát és komponenst tartalmaz, és a barátságos hosszúságú szabálykönyv mellé járó kompendium rémisztővé teheti a kezdést, de az alapok megismerését és az első játék lejátszását követően azért két dolog kiderül. Egy: az Outer Rim az egyik legjobb tematikus és az egyik legjobb Star Wars-játék, ami valaha készült. Kettő: a komplexitás mértéke teljesen egészséges, és inkább a részletekre való összpontosítás, semmint a szabályok észben tartása okozhat gondot. Na meg a hossz: a galaxis leghírhedtebb bűnözőjévé válása 3-4 órát is felölelhet, de hát egy csempész szerint a Kessel útvonal teljesítéséhez is 12 parszek kellett.

És miért ne hinnénk neki? Hisz mi magunk is azok akarunk lenni: a peremvidék társadalmának megbecsült tagja, ahol a becsületet pénzben, hírnévben és hátba szúrásban mérik! G

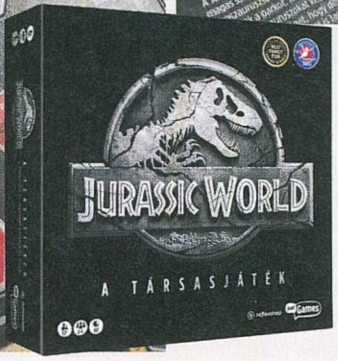


Jurassic World: A társasjáték

[ÍRTA WILSON] **Ha filmnézés közben mindig is azt gondoltad, hogy „ezt én jobban csinálnám!", most bizonyíthatsz: tiéd a Jurassic Park kulcsa a legújabb társasjáték-változatban, ahol rajtad és társaidon múlik, hogy milyen dinókkal töltitek fel a parkot, és hogy elég szórakoztatóvá tudjátok-e varázsolni.**

ADATOK

GYÁRTÓ **JUST GAMES** – PARTNER **REFLEXSHOP** – TÍPUS **KOOPERATÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **2-6** – JÁTÉKIDŐ **60 PERC** – KORCSOPORT **12+** – ÁR **9 990 FT** – LINK **TINYURL.HU/BATB/**



Az eredetileg a tavalyi Jurassic World-film megjelenéséhez időzített társasjáték magyar változata a Reflexshop jóvoltából az idei nyár végén került boltokba, gazdagítva a nem éppen bőkezűen mért dinós társasjáték-kínálatot.

Az, hogy miért is van ennyire kevés dinoszauruszokról szóló társas, már önmagában is megérne egy értekezést, ahogy az is, hogy ezen szűkös repertoárból melyik a legjobb darab – de az egészen biztos, hogy ha kiindulópontra van szükség, akkor a Jurassic Park-sorozatnál jobbat keresve sem találni!

HAMMOND NYOMÁBAN

A Jurassic World ennek ellenére a nevet és a logót leszámítva semmilyen kapcsolatot nem ápol a legutóbbi vagy a korábbi filmekkel. Így nem a vászonról ismerős karakterek egyikét kell irányítanunk, hanem a park működtetéséért felelős egyik alkalmazottat, összedolgozva a többiekkel, ez ugyanis egy családi, kooperatív stratégiai játék, ahol a cél az, hogy a látogatók a lehető legjobban szórakozzanak, a park szűkös kapacitása pedig olyan dinókkal legyen feltöltve, akikért a nép örömmel nyitja ki a pénztárcáját.

Ebben a kis képzelt világban viszont nem pénzzel, hanem tudással kell gazdálkodni: minden lehetséges karakter (az igazgató, a kabalaállat, a parkőr, a tudós) öt tulajdonsággal rendelkezik, a kutatás, az építés, a szórakoztatás, a védelem, valamint a pénzügy terén rendelkezve némi jártassággal. Ezen jártasság mértéke a maximálisan használható kockákban kerül ábrázolásra: a játék során hozott akciók mindegyike esetén kockadobás dönt a sikerről vagy a bukásról, és ha, mondjuk, 9-et kell dobni, az meglehetősen nehezen menne mindössze egy kocka használatával...

Egy ilyen veszélyes park üzemeltetése nagy figyelmet igényel, ennek megfelelően pedig a társasban is össze kell dolgozniuk a játékosoknak.

Ez is arra sarkall, hogy a játékosok minden körülmények között összedolgozzanak, döntve arról, hogy az adott fordulóban ki legyen a kezdőjátékos, hogy az egyes mezőkre ki lépjen, és előre kigondolva, hogy a kockadobásoknál kinek van a legnagyobb esélye a sikerre. Az egyes körökben alapvetően öt akcióra van lehetőség: fosszília szerzésére, dinókutatásra, dinó elhelyezésére, egy épület vagy fejlesztés megszerzésére, valamint a társak közti cserére.

A park mindössze hat beépíthető területtel rendelkezik, és ide kell elhelyezni olyan bónuszokat adó komplexumokat, melyek mind a győzelem elérését segítik. Ilyen lehet például a Triceratops területe, amely hárommal növeli a park élvezeti értékét, vagy a Botanikus kert, ami eggyel.

RIADÓLÁNC

A pontos végső célt a három lehetséges missziókártya határozza meg (ez három nehézségi szintet jelent), melyeken mindig látható, hogy az egyes dinótípusokból hány darabnak kell lennie a parkban, ahogy az is, hogy mi az az élvezeti szint, amit mindenképp el kell érni.

A dolgot nehezíti, hogy minden forduló végén veszélybe kerül a park jövője, és kockadobás dönt arról, hogy mi történik: sikerül-e megúszni egy incidenst, vagy történik valami kellemetlen, például elszabadulnak a dinók, akiket, ha nem sikerül időben visszatoloncolni az élőhelyükre, akkor elég kemény időknek nézünk elébe.

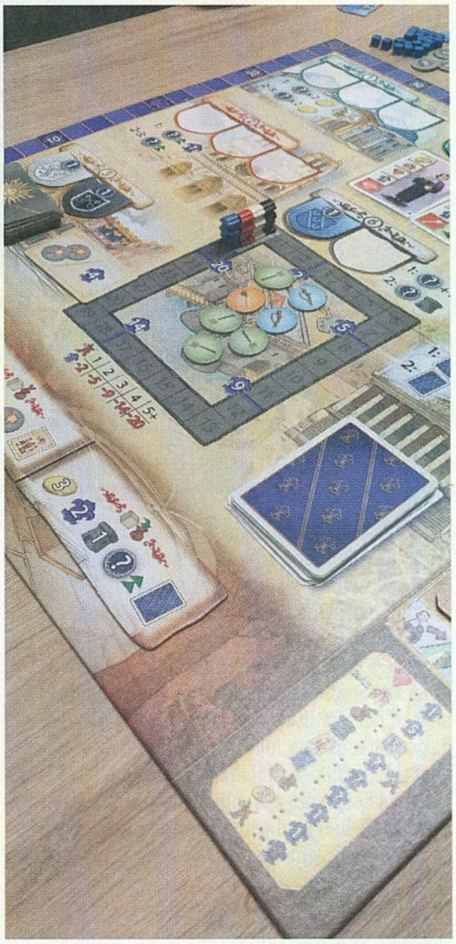
A Jurassic World egy hangulatos, egyszerű, kooperatív, minden szempontból nézve családi játék, amely elsősorban azoknak a fiatal Jurassic World-rajongóknak készült, akik valami komolyabb Jurassic-élményre vágynak, mint egy színező vagy kifestő, és persze azoknak, akik a dinoszauruszokkal kelnek és fekszenek. Remélhetőleg nem ugyanabban a kifutóban!

Bastille

[ÍRTA **WILSON**] **Még pár hét, és Párizsban kitör a forradalom, de mielőtt bekövetkezne az emberiség modern történelmének egyik legjelentősebb eseménye, befolyásra kell szert tennünk, hogy elegendő emberrel és fegyverrel várjuk a közelgő eseményeket, a háttérből használva ki a forrongó nagyváros legikonikusabb helyszíneit.**

ADATOK

GYÁRTÓ **QUEEN GAMES** – PARTNER **PIATNIK** – TÍPUS **KOMPETITÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **3-4** – JÁTÉKIDŐ **60 PERC** – KORCSOPORT **10+** – ÁR **10 990 FT**– LINK **TINYURL.HU/LUKK/**



Ilyen felütéssel az ember persze leginkább azt várná, hogy egy kisebb háborút kell vívnia a forradalom lázának előszelében fürdő Párizs utcáin, de a valóság ennek igazából pont az ellenkezője. A Bastille ugyanis nem sarkall erőszakra (maximum csak a játékosok esnek egymásnak egy-egy gyomor alatti ütéssel felérő machinációtól), avagy a harcot ezúttal nem a frontvonalon kell megvívni, hanem mögötte, eldöntve, hogy a forradalom kitörésekor melyik oldal indul a legnagyobb eséllyel.

A (MAJDNEM) LÁNGOLÓ VÁROS

Ennek ellenére nem nevesített karaktereket alakítunk, nem bújhatunk a forradalom legismertebb személyeinek bőrébe, névtelen és arctalan figuraként kell a lehető legtöbb győzelmi pontot megszerezni, alaposan kihasználva befolyásunkat. Szó szerint: a Bastille leegyszerűsítve egy munkáslehelyezős játék, csak épp nem munkásokkal, hanem befolyás-lapkákkal kell gazdálkodnunk, és az ezeken található befolyás-értéket, na meg a gyorsaságot kihasználva juthatunk javakhoz.

A gyorsaságot szerencsére nem időben mérik, nem pörög a háttérben egy homokóra, azonban az egyes helyszínek véges számú slottal rendelkeznek – ezekbe kell pakolászni a befolyás-lapkákat. A legtöbb részen a legnagyobb értéket lepakoló játékos zsebelheti be a legnagyobb jutalmat, de akad lokáció, ahol a sorrend számít. A nagyvonalakban kidolgozott játéktéren többek között a Notre-Dame-székesegyház, a versailles-i kastély vagy épp a katakombák sötét hálózata is feltűnik, ahol pénz, befolyáslapka upgrade-elés vagy, mondjuk, küldetéskártya szerezhető.

A 8 fordulón át zajló játék során a játékosok 3 fázisból álló fordulókban vesznek részt. Ennek során először mindenki (egymás után) lerakja az összes befolyáslapkáját, majd kiértékeli a helyszíneket (azaz bezsebeli a helyszínek jutalmait), hogy aztán jöjjön a bónuszpontok kiosztása, teret adva a következő fordulónak. Utóbbi miatt így nemcsak az aktuális körre kell előretervezni, de ajánlott figyelembe venni a forduló elérendő célját is, mert ez is dönthet arról, hogy melyik játékos győzedelmeskedik a legvégén.

A Bastille ideális választás lehet, ha még csak ismerkedsz a munkáslehelyezős műfajjal, és egy könnyen tanulható, pörgős játékra vágysz.

VISSZAFOGOTT PÁRHARC

A felek közti konfrontáció ezért nem csata formájában történik meg, hanem az egyes helyszínek elfoglalásáért vívott küzdelemben, amely leginkább a Place Louis-ban csúcsosodik ki. Ez ugyanis a játéktér azon része, ahol a befolyás és az érmék használatával lehet karakterekhez jutni. Karakterből három plusz egy fajta akad – földműves, katona, nemes, valamint szerzetes – és mindegyikük eltérő tulajdonsággal rendelkezik, beleértve az árukat vagy épp a fegyvereiket. Azon karakterek ugyanis, akik a játék végén nem rendelkeznek fegyverrel, súlyos pontlevonással hálálják meg gazdájuk figyelmetlenségét. Tehát nemcsak arra kell figyelnünk, hogy minden körben maximalizáljuk a befolyásunkat, de közben még azzal is számolni kell, hogy lehetőség szerint a forduló végi bónuszok osztásánál is jusson nekünk valami, és közben még olyan embereket is szerezzünk, akik a lehető leghatékonyabban erősítik a céljainkat.

Ennek ellenére a Bastille egy végtelenül egyszerű euro típusú játék, ahol a történelemnek igazából csak háttérszerep jut, a hangsúly inkább az egyszerű, de stratégiai lehetőségeket azért tartogató mechanikán van, amely újat ugyan nem tud mutatni, de egyszerű tanulhatóságával, hihetetlenül pörgős játékmenetével, lecsupaszított tálalásával kiváló belépő egy végtelenül mély műfajba. És itt még csak a lefejezéstől sem kell tartanunk!

ARCADE BACKSTAGE

...avagy a nagy klasszikusok velünk élnek.

[ÍRTA STINGER]

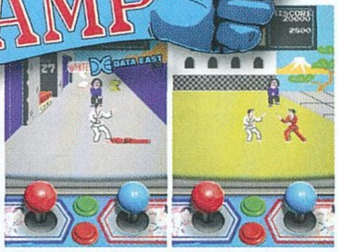
A nyolcvanas évek ninja korszakának popkultúrális vonatkozása akkor vált kézzel fogható realitássá, mikor a Karate Kölyök berobbant a filmes köztudatba. A mozisiker láttán a játékipar vérszemet kapva ugrott rá a magányos hős sztereotípiájának megjátékosítására, amely még manapság is életben tartja a PvP zsáner aranyöves bajnokait: a verekedős játékokat.

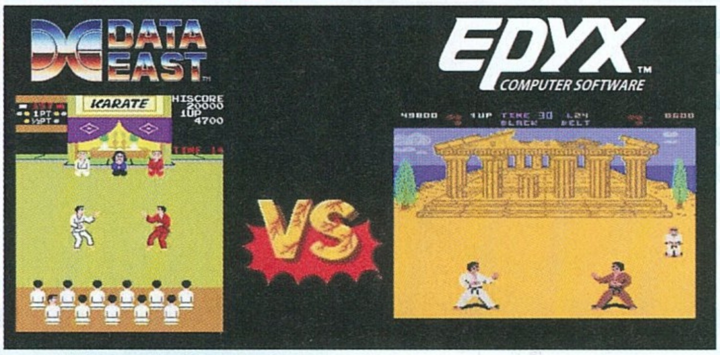
Ha azt mondanám, hogy soroljatok fel a kurrens konzol/PC generációból néhány kiemelkedő verekedős játékot, fogadni mernék egy habos málnaszörpben, hogy a képzeletbeli dobogó felső fokán valamelyik Mortal Kombat-, Street Fighter- vagy éppen Killer Instinct-epizód szerepelne. Ez a hagyaték persze nem véletlen, hiszen az elmúlt évtizedek során sok-sok fejlesztő temérdek időt és energiát fektetett abba az evolúciós fejlődésbe, melynek eredményeképp a Fighting PvP játékok még 2019-ben is ennyire nagy népszerűségnek örvendnek. Sőt, jobban virulnak, mint valaha.

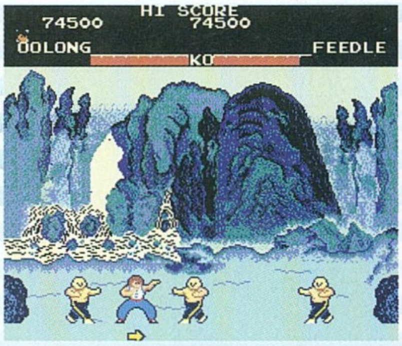
Az első fecskék valamikor a '80-as évek elején repültek be a köztudatba, méghozzá olyan címekkel, mint a Karate Champ (KC, 1984) vagy a legendásnak mondható Yie Ar Kung Fu (1985). Mindkettő úttörő és stílusteremtő volt a maga módján, ugyanis első ízben vállalták magukra az egymás elleni küzdelem ennyire konkrét és tényszerű megvalósítását. A KC az egykoron szebb napokat megélt Technos Japan/ Data East páros játéka, melyet a mai napig az első hivatalos, egy-az-egy elleni küzdelemre felépített árkád játékként tartunk számon. Azelőtt a videójátékok javarészt a logikai-ügyességi, lövöldözős, esetleg a sportjátékok tengelye körül mozogtak, és valahogy senkinek nem jutott eszébe az ötlet, hogy a küzdősportok kiváló táptalajául szolgálnának egy új stílus megteremtéséhez. Az első pofon tradícióinál fogva a japánoktól érkezett, a KC pedig nevéből adódóan a távol-keleti harcművészet efféle kompetitív küzdelmét ültette át az árkád gépekre, méghozzá egyszerre két variációban.

A Karate Champ sajátosságát amellett, hogy a Dojóból indulva a kezdő fehérruhás karateka küzdelmes útját mutatta be a nagymesteri fokozat eléréséig, maga a harcrendszer adta. A Technos játékában ugyanis még nem volt életerő kijelzés és körökre osztott küzdelem sem, a menet végéhez elegendő volt már egy-egy sikeres találat is. A KC egyik formabontó módszere egyébként maga az irányítás lett: csupán két gombok nélküli analóg kart használt a vezérléshez, melyek együttes kombinációjával akár huszonnégy különböző mozdulatból üthette ki a játékos az ellenfelét. A Karate Champ során mutatkozott be a verekedős játékokból azóta már jól ismert úgynevezett Bonus Stage Challenge is, amely a meccsek között afféle feszültséglevezetőként mindenféle repülő tárgyat kínált fel szétzúzásra, amelyekhez a játékosnak egy jól időzített mozdulattal oda is kellett ugrania.

Persze a japán verzió, mint mindig, most is kicsit kilógott a sorból, ott a bónuszpályák közt akadt vázatörés, almarugdosás mások fejéről és hasonló nyalánkságokkal is lehetett találkozni, amelyek a régióharcból összességében a távol-keleti verziót hozták ki győztesként. A KC sikerességéhez a látványa és témája mellett egyébként a digitalizált kiáltásai (pl. a Fight!/Winner! Páros) és effektjei szolgáltatták a mannát, amit a hasonló elnevezésű, néhány hónappal később érkezett Karate Champ: Player vs. Player bővítéssel tornásztak még feljebb. Bár – a







manapság enhanced verziónak nevezhető – folytatás ugyanazt a hardvert és assetet használta, sokkal pontosabb AI-t és találatfigyelő rendszert kapott, amely a világ tizenkét pontján, eltérő hátterekkel tette a küzdelmet még izgalmasabbá – pl. a Fuji-hegység lábánál, egy Japán kertben vagy a Holland szélmalmok árnyékában.

A játék sikerét tetézte, hogy az automata a mozivásznon is felbukkant egy snitt erejéig: Van Damme (Frank Dux) az 1988-as Véres játék című filmjének szállodai jelenetében épp a KC: PvP masinán hívja ki és győzi le barátját, a szintén harcos Rayt (Donald Gibb). Lehet, épp emiatt, de a KC nagy hatással volt a későbbi, 1992-es Mortal Kombat egyik atyjára, John Tobiasra is, aki egyszer azt nyilatkozta, hogy a Konami játéka komoly inspirációs forrás volt a későbbi Midway-játékok evolúciójához. Amennyiben próbát tennél, szerencsére még most is megteheted: A Technos stílusteremtő játéka a MAME csomag mellett az évtizedek során ugyanis több retró platformon is tiszteletét tette, legutóbb pl. helyet kapott a PS2-re megjelent Arcade Archives gyűjteményben is.

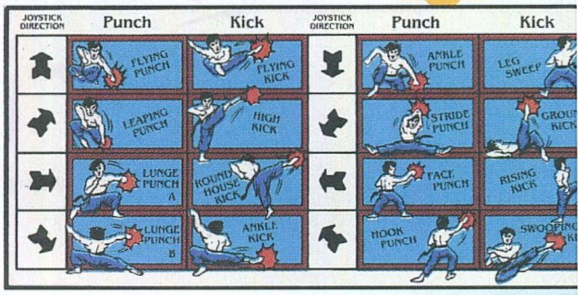
A Karate Champ sikerét látva nem sokkal később gyülekezőt fújtak az (akkor még) legendás Konaminál is, és egy évvel később, 1985 januárjában, nagyjából kilenc hónappal a KC után megjelent a piacon a Yie Ar Kung Fu című verekedős játékuk. A Konami mára kult-klasszikusává vált harci játékával a mozis adaptációkat meglovagolva gyakorlatilag végigmenetelt ugyanazon az ösvényen, amelyen korábban a KC indult el, letarolva mindent, amit addig verekedős játékként megismert a nagyközönség.

A Yie Ar Kung Fu változatos és eltérő harcstílusban küzdő jópofa karakterekkel, új és vibráló helyszíneivel hívogatta be a játékosokat az árkádok alá, hogy aztán egy balegyenessel és egy jobbhoroggal gyakorlatilag padlóra küldje őket. A Konami üdvöskéje addig soha nem látott mozgáskultúrával, feszes és gyors játékmenetével, valamint az egymástól teljesen eltérő harci helyzetekkel vívta ki magának az elismerést, és gyakorlatilag nem volt játékterem, ahol ne kígyózó sorok álltak volna előtte. Speciális képességek, levegőből végrehajtható támadások, harci fegyverek és tizenegy szívós férfi-női nagymester állta útját annak, aki a Bruce Leere hajazó Kung-Fu mester Oolong történetét meg akarta ismerni. Bevezetésre kerültek a felső-középső-alsó támadások, bemutatkozott a különböző kiegészítők (shuriken, lánc, kard, tonfa stb.) használata, de többek közt felfedezhető a Mirror Match játékmód (Blues Oolong tökéletes tükörképe volt), és az AI is mesterien trükközött a harcosok eltérő erejével, valamint gyorsasági tulajdonságaival.

Ez a mechanizmus például tipikusan a mai napig használt mozgás-erőhatás egyensúly alapja: a kicsi és hajlékony karakter (pl. Star, a femin karakter) általában gyors, de kevesebbet sebez, a termetesebb hústorony (E. Honda nagyapja, Buchu) pedig látványosan lomha, de szédült nagy pofonokat képes adni.

A játék egyik ismérve, hogy tele van olyan apróságokkal, amelyek akkoriban óriásit dobtak a hangulaton – és ezen sokat lendített az is, hogy a karakterek közül néhányan egyértelműen a kor ismert arcainak videojátékos másaiként tűntek fel a képernyőn. A pink lady alias Star, akit a tajvani harcművész-színész Angela Maoról mintázták, vagy Nuncha, akinek külseje és nunchakuhasználata egyértelműen A sárkány közbelép c. Bruce Lee film Roper karakterére hajaz.

A Yie Ar Kung Fu egy egész sornyi olyan játékmenetbeli elemet vagy mozzanatot tartalmaz, amelyet máig viszontláthatunk a különböző verekedős játékokban: először jutott szerephez pl. az életerő csík, Blues szerepében debütált a Mirror Match, a Feedle pedig a több ellenfeles Endurance korai megfelelője. Utóbbi ráadásul a tag-team egyik korai sejtmagjának is



tekinthető, hiszen ebben az összecsapásban a játékból ismert karakterek különböző irányból, gyakran egyszerre próbálják a játékost földre kényszeríteni.

1985 előtt nem volt ilyen fokú interakció sem a képernyőn megjelent emberszerű karakterek közt, mint amit a Yie Ar Kung Fu c. játékban láthatott az akkori szemlélő: az eldobott shurikent például egy jól időzített ütéssel/rúgással hatástalanítani lehetett, a botot/kardot ki lehetett rúgni az ellenfél kezéből, győzelem esetén pedig vicces módon estek-keltek a karakterek. A játékos az első négy harcos legyőzését követően első alkalommal nem tudhatta, hogy ki következik, ugyanis a játék egy rejtélyes "?" logó mögé rejtette a következő kihívót, ezzel is fenntartva a misztikusság látszatát. Az egész játék a KC egyfajta spirituális kiteljesedéseként fogható fel, amely alapjaiban ágyazott meg a két évvel később debütáló első Street Fighternek, amely a fentiek fényében talán annyira nem is eredeti módon fűzte tovább az arcade verekedős játékok evolúciós menetelését.

Valahogy így cseperedett fel az ún. „Fighter" zsáner a játéktermi bölcsőből, amely a hardver és a korlátok kiteljesedésének köszönhetően szinte a sztratoszféráig lökte a verekedős játékok ázsióját. Az olyan cégeknek köszönhetően, mint a Capcom, a Midway, az SNK vagy a Namco, alig tíz év alatt elrepültünk az aranykort jelentő kilencvenes évekig, ahol már egyértelműen a Killer Instinct-Mortal Kombat-Soul Calibur trió versengett a rajongók kegyeiért.

A belül dobogó szív

A Konami játékának kifejezetten jól álltak a színes-szagos karakterek, amit egyértelműen az erősnek számító, könnyen programozható Motorola 6809-es CPU tett lehetővé. Az arcade chipkészletek a kor számára elérhető technológia köré épültek, így került ez az eredendően 8bites, de 16bites funkciókat (aritmetika, címzés) már támogató chip a Konami gépeibe, amely az első saját gyártású architektúrájukként vonult be a történelembe (kódnevén: Konami-1 6809). A 6809-est számos Williams flippervezérlő alapjául is használták, de felbukkan konzolok és gyártók játékautomatáiban is (pl. a Joust vagy a Robotron: 2084, amelyhez YAKF konverziós kiteket is árultak).

YOU DIED!

Avagy a Dark Souls és a nehézség mítosza

LÉLEK-JELENLÉT

[IRTA DRAG] Játékosok milliói rajonganak a FromSoftware Souls-játékaiért, ugyanakkor rengetegen vannak azok is, akik a hírhedt nehézség miatt inkább bele sem kóstolnak a sorozatba. Ha te is az utóbbi csoportba tartozol, akkor ideje tisztázni egy jókora félreértést a franchise körül.

Első pillantásra talán meglepőnek tűnhet, hogy a semmiből egyszer csak felbukkant most egy cikk a Dark Souls nehézségéről, rendszeres (és alapos) olvasóinkat azonban talán ez sem érte annyira váratlanul. Történt ugyanis, hogy az előző számban tesztelt, egyértelmű soulslike-tulajdonságokkal bíró, összességében pedig egészen egyedi és ízletes metroidvania-élményt nyújtó Blasphemoust dicsőítő írásban elejtettem egy olyan félmondatot, miszerint a szó szoros értelmében nem tartom nehéznek a Dark Soulst. Böjtivel pedig arra jutottunk, hogy valóban érdemes lenne szentelni egy-két oldalt ennek a témának, úgyhogy páncélba beöltözni, flaskákat feltölteni: ideje kicsit mélyebbre ásni!

KÉZFOGÁS HELYETT POFON

Az első Dark Souls-élmény bizonyára mindenki számára maradandó volt, aki átesett már a tűzkeresztségen. Hát még azoknak, akik rossz irányba indultak el a Firelink Shrine-ból, őket ugyanis könyörtelen módon megalázta az úton tanyázó csontvázbanda, hamar megismertetve az ikonikus „YOU DIED!" felirattal (már ha az Asylum Demon nem agyabugyálta még el őket a bevezető során). Üdvözlünk a Dark Souls világában, kiválasztott!

A fentire, illetve összességében a Dark Souls több játékrendszerére is nagyon könnyű azt mondani, hogy pusztán azért születtek meg és lettek ilyenek, hogy szívassák a játékost. Ha azonban ezek mögé pillantunk, és összefüggéseiben vizsgáljuk őket, akkor nemcsak arra fogunk rájönni, hogy éppen ezek miatt tudott velejéig ható, katartikus és maradandó élménnyé válni a FromSoftware alkotása játékosok milliói számára.

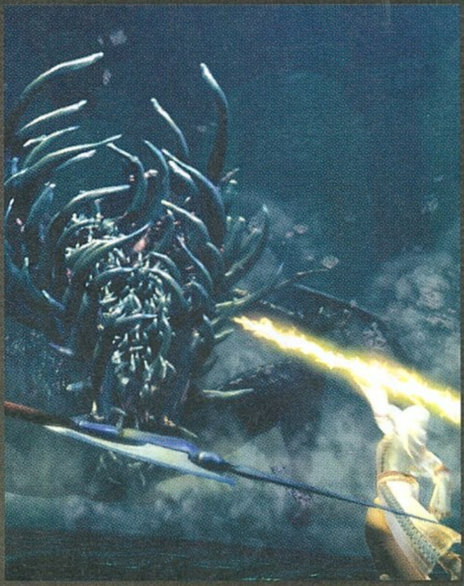
Nézzük például a fejlődési rendszert! Gyorstalpaló a soulslike-szűzek számára: a Dark Soulsban (és a legtöbb műfajbeli címben) nem tapasztalati pontokat kapsz a legyőzött ellenfelek után, hanem (jelen esetben) lelkeket, melyek univerzális fizetőeszközként szolgálnak, legyen szó tárgyak és felszerelések vásárlásáról, vagy éppen a tényleges karaktertápolásról. Az egyes helyszíneken bizonyos időközönként tábortüzek vannak elhelyezve, ha meghalsz, akkor a legutóbbitól folytathatod a kalandot. Mindehhez azonban hozzájön két csavar: amikor tábortüzet használsz, akkor – a bossokat kivéve – minden ellenfél újjáéled, ráadásul, amikor meghalsz, akkor a nálad lévő lelkek is ottmaradnak a hullád mellett. Egyetlen esélyed van tehát, hogy megszerezd őket újból – ha út közben ismét meghalsz, akkor buktad őket. Örökre.

Mindenkivel előfordult már, hogy több tízezer lelket vesztett el ilyen módon, és ha a FromSoftware fejlesztői az alapján kapnák a fizetésüket, hogy mennyit emlegetik a női felmenőiket, akkor már a komplett Mijazaki-brancs dúsgazdag csilliárdos lenne, ehhez kétség sem férhet. Hiszen nettó szívatás az egész! Vagy mégsem? Igen, a Dark Souls néha tetemes mennyiségű lelket vesz el tőled, ez vitathatatlan és elkerülhetetlen. Viszont amikor már negyedjére-ötödjére mész neki ugyanannak a bossnak, és végre sikerül legyőznöd, akkor az oda vezető út folyamatos grindolásából valójában sokkal-sokkal több lelked lesz, mint amennyit eleinte elveszítettél – több, mintha hiba nélkül végigmentél volna elsőre. Látod a szisztémát? A Dark Souls megbüntet, néha baromi fájdalmasan, annyira, hogy a pokolba tudod kívánni. De csak addig, amíg meg nem jutalmaz a végén, mert a játék sokkal bőkezűbb, mint amilyennek a vörös köd mögül látszik a legkellemetlenebb pillanatokban. És ami a legjobb az egészben: az extra fáradozást sem felejti el honorálni. A Dark Souls valójában végtelenül igazságos.

OKÉ, DE MIÉRT NEM NEHÉZ?

Azt már beláttuk, hogy a büntetés és a jutalmazás egyensúlya a látszat ellenére utóbbi felé billen, de ezzel még mindig nem válaszoltuk meg az első számú kérdést: miért is nem nehéz a Dark Souls? Hogy teljes képet kapjunk, először tennünk kell néhány lépést hátrafelé, általánosságban vizsgálva a játékipar egészét.

A videojátékok mára monumentális jelenséggé nőtték ki magukat, olyan popkulturális hatással és olyan pénzvolument megmozgatva, ami a szórakoztatóiparban nem ritkán egyedülálló. Az irdatlan



népszerűség és az ebből adódó megfelelési kényszer, illetve a művészi, alkotói vízió között azonban elég erős a feszültség, ami alaposan átalakította a videojátékokat. Gamernek lenni ma már nem státusz, hanem mindennapos, ami az általános játékdizájnt is nagyban befolyásolja – és itt nem is feltétlenül a kihívás hiányára gondolok, sokkal inkább arra, hogy mennyire „vezetik" a játékost.

Ennek a természetes trendnek mutat fityiszt a Dark Souls azzal, hogy elengedi a kezed. Na, nem lustaságból vagy szívózásból, sokkal inkább afféle

A Dark Souls már az első pillanattól hangsúlyozza esetlenségedet, ám ez valójában csak egy pszichológiai trükk, ami az egész játékon elkísér.

jóakaró szülőként. Azt mondja: nem fogom a kezedet, menj, tapasztalj, hibázz, élj át dolgokat – ha baj van, mindig itt leszek védőhálóként, de a miértekre és a hogyanokra a világban fogod megtalálni a választ. És persze, az ismeretlen mindig félelmetes, a legősibb érzelemként pedig mindenkit befolyásol valamennyire – és éppen ez a zseniális a Dark Soulsban, mert valójában semmi másról nem szól, mint ennek a leküzdéséről. Nem az ellenfelek, nem a bossok legyőzéséről.

A Dark Souls legnagyobb trükkje mind közül, hogy már az első pillanatban elhiteti veled: bármikor és bármitől meghalhatsz – gondolva itt újból a kacagó csontvázakra vagy éppen az első aljas csapdákra. És van is benne igazság. Ez azonban nem nehézség, hanem szimpla alapfilozófia: a Dark Souls elvárja, hogy tiszteld, hogy soha ne vedd fél vállról, hogy tanulj, hogy többé válj. De nem azért, hogy szívasson, hanem éppen ellenkezőleg: minden egyes apró tanulság a javadat szolgálja, a kudarcok pedig hozzásegítenek ahhoz, hogy felülkerekedhess a soron következő kihíváson. Nem kell sok, hogy azon vedd észre magad, hogy az eleinte félelmetesnek tűnő szörnyek vagy főellenfelek szimpla ujjgyakorlattá váljanak az újbóli nekifutásra.

A modern játékok és a Dark Souls között nem az a különbség, hogy utóbbi nehéz. Sokkal inkább az, hogy megköveteli a türelmet, ahelyett, hogy megmutatná a könnyű utat. Az instant sikerélmény jó dolog, de óriási csapda is egyben, hiszen, ha nincs mellette kudarc, akkor az ereje is hamar tovaszáll. Kicsit olyan az egész, mint egy logikai feladvány. Sok játékban bármikor odalapozhatsz a megfejtéshez, és már haladhatsz is tovább, a Dark Souls azonban elvárja, hogy rájöjj a megoldásra. A különbség viszont az, hogy a Dark Soulshoz nem kell kiemelkedő ész vagy logika. A The Witness kimaxolásához kell. Mint ahogy átlagosnál nagyobb ügyesség sem. Az megmarad a legelborultabb Super Mario Maker-pályáknak, a Guitar Hero 3 Through The Fire and Flamesjének vagy a bullet-hell shmupoknak. Vannak játékok, amik tényleg nehezek, de a Dark Souls nem tartozik közéjük. Egyetlen egyszerű dolgot követel meg ugyanis, ez pedig a türelem – ezzel az eggyel teljesíthető benne minden kihívás. Hogy könnyű-e benne meghalni? A válasz továbbra is ugyanaz: igen, könnyű. De ez nem a játék nehézségéből fakad, hanem az emberi természetből: azért, mert mi magunk is nagyon könnyen elveszítjük a türelmünket. Pláne játék közben, hiszen nem vagyunk hozzászokva ahhoz, hogy ezt megkövetelik tőlünk.

TANULJ TINÓ

Elismerem, hogy „külső szemlélőként" tényleg nem könnyű megérteni a Dark Souls-rajongást, pláne azok után, hogy már a játékok marketingkampánya is az „állj készen a halálra!" gondolatmenetre van felhúzva, azt sugallva, hogy egy közel teljesíthetetlen kihívás vár rád. Pedig a Dark Soulsban valójában minden egyes halál a te hibád, nem a játéké: annak a következménye, hogy nem voltál türelmes. Mert nem adtad meg a tiszteletet a százszor legyőzött, legegyszerűbb mobnak, hogy aztán te kerülj földre. Mert nem nézted meg, hogy mi van a következő sarok vagy kapualj mögött. Mert nem vártad ki a megfelelő pillanatot a végső, biztonsági gyógyításra, mielőtt lecsaptad volna a boss utolsó centiméter életerejét. De ne legyen benned rossz érzés: ez teljesen természetes. A Dark Soulsban ugyanis az a zseniális, hogy valójában egy, az emberi érzéseket tökéletesen ismerő, manipulatív dög: folyamatosan bombáz téged az ismeretlennel, mert tudja, hogy ezzel tud türelmetlenné tenni. Azzal, hogy kíváncsivá tesz vagy éppen rettegésben tart. Ne hagyd, hogy átverjen! Kapcsold át az agyad!

A Dark Souls nem tökéletes. Sőt, tele van tökéletlen elemekkel. Az egész játéknak van azonban egy olyan érzelmi, pszichológiai vetülete, ami hibátlanul kitölti ezeket a lyukakat. Kívülről ez tűnhet nehézségnek. Valójában az egész nem több egy nagyon egyszerű szellemi próbánál: a Dark Souls igazából arról szól, hogy az ismeretlentől való félelmen mikor kerekedik felül a bátorság és a felfedezés iránti vágy. Hogy közel mersz-e menni ott, ahol eddig nem mertél. Hogy mozdulatlan mersz-e a maradni ott, ahol eddig nem. A játék persze nem mondja ezt el neked – sugallja, de neked kell rájönnöd, magadtól. Nem egyszer, nem tucatszor, hanem vagy százszor. Ám minden egyes diadal olyan katarzist nyújt, ami miatt megéri, mert tényleg úgy érzed, megküzdöttél érte. A Dark Soulsban saját magadat kell legyőznöd. Emiatt pedig valójában a nehézsége is benned keresendő, nem a játékban – az csak egy mítosz.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SETTLERS 4

➲ A fenti játékot el lehet valahogy indítani Windows 10 alatt? "Hardware 3 D Error initializing" hibát ír ki...

Töltsd le a dgVoodoo2 nevű programot (https://tinyurl.com/y32ujb3y), csomagold ki, telepítsd! Futtasd a dgVoodooCpl.exe-t, és a DirectX résznél a „dgVoodoo Watermark" elől pipa ki, a „VRAM"-ot állítsd 1024 MB-ra, és a „Fast video memory access" legyen bekapcsolva. A kicsomagolt programnál a dgVoodoo2_54\MS\ mappából a játék könyvtárába (...Settlers IV GOLD\Exe\) másold át a DDraw.dll és D3DImm.dll fájlokat. Ha szélesvásznú megjelenítést akarsz az eredeti 4:3-as helyett, akkor erre is szükséged lesz: https://tinyurl.com/y4oc4o9o

VEGYES

➲ Kedves Tika! 2016-ban a PC Guruhoz kaptam a Sleeping Dogs játékot, és már akkor a következő gondom volt vele. Szépen feltelepítette a gép, el is indult, bejöttek a céges logók, és a játék azt kérdezte, hogy kívánok e új játékot? Aztán amikor rányomtam az „igen" opcióra, akkor kiírta, hogy „loading", kicsit töltött, majd kidobott az Asztalra. Semmi hibaüzenet, semmi „error game", vagy valami hasonló, csak kidobott az Asztalra. Azt hittem, most 2019-ben, modernebb géppel, indulni fog, de nem. Ugyanazt csinálja, mint 2016-ban. Valami ötlet? A Terminátor 3 játékkal is ugyanez van. Főképernyő, majd indítás, és aztán vissza a főoldalra. A játék nem indul, csak oda-vissza dobál. Annyira nem izgat, csak olyan jó kis játék, sajnálnám, ha nem tudnék játszani vele. Lehet, hogy a Windows 8-am a ludas? Túl modern ezekhez a játékokhoz?
Válaszodat előre is köszönöm.

A Windows 8 nem hiszem, hogy probléma lenne, kivéve talán, ha a 32 bites verziót használod (ma már észszerűbb a 64 bites változatra átállni, több memóriát kezel, és a modernebb játékoknál amúgy is kikötés a 64 bites op. rendszer). Feltéve, hogy kipipáltuk az operációs rendszert, kezdd ott, hogy az X:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\SleepingDogs\redist\ mappában, minden alkönyvtárból (DirectX, vcredist stb.) feltelepíted az összetevőket, ahol pedig a Visual C++ telepítő javítást, illetve törlést kínál fel, ott mindig a repair a helyes válasz. Aztán az sdhdship.exe-t megkeresed az X:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\SleepingDogs mappában, ezen jobb klikk, Tulajdonságok, majd Kompatibilitás fül. Itt alul a Futtatás rendszergazdaként opció legyen kipipálva, és esetleg a Win98 kompatibilitást is be lehet lőni. A játékot az sdhdship.exe-vel indítsd, ha pedig újabb hibaüzenet jön, akkor ezt még telepítsd fel: https://tinyurl.com/y6afhr2o. A Terminator Salvationnél nem tudok róla, hogy lettek volna hasonló gondok, szerintem egy egyszerű rendszergazdaként való indítás megoldja (ha steames volt, akkor elég a Steam klienst rendszergazdaként indítani, jobb klikk az ikonon, Futtatás rendszergazdaként). ps.: Illetve még egy ötlet, tekintve, hogy az új játék indításakor történnek a hibák (amikor az automentés is bekapcsol), nézd meg, hogy a windowsos fióknevedben nincs-e ékezet!

FALLOUT 4

➲ Sziasztok Guruk!
Nemrég beszereztem a Fallout 4-gyet, és megharapott egy patkány a játékban, aztán valami tartós betegséget ragasztott rám. Szóval ezt a Mole Rat disease-t hogyan lehet kikúrálni, vagy mivel? Pontosabban sejtem, hogy mivel lehetne meggyógyítani, azzal a spéci cure-vel, de ebből csak egyet találtam, és ez meg annak a gyereknek kéne, akit szintén megharaptak. Hol lehet ilyet vagy más gyógyszert találni? De bármilyen más módszer is szóba jöhet...
Köszönettel, ➲ BALU

Az általad is említett (Vault 81) szérumból tényleg csak egy darab van a játékban, mert a Hole in the Wall quest alapvetően arra a morális döntésre épül, hogy megtartod-e a gyógyszert vagy megmented a fiút. Ugyanakkor a patkányos szakaszt végig lehet úgy tolni, hogy ne harapjanak meg közben – távolsági, gyorstüzelő fegyverek kellenek, és ami még fontos, semmiképp ne vigyél társakat magaddal (ha akár egyvalakit is megharapnak, mindenki megkapja a betegséget)! PC-n van lehetőség konzolparancsokkal is kezelni a szituációt, például a player.additem 00055f10 ad egy új szérumot, vagy a negatív (fertőzés) perk is visszavonható a player.removeperk 0023aec1 paranccsal, illetve az összes pozitív és negatív módosító törölhető a player.dispelallspells beírásával.

CS: GO

➲ Üdv! Nem tudom megnyitni a CS:GO-t. Telepítés után nem frissíti le a játékot egy bizonyos hiba miatt. Loop-olja a CS:GO frissítést mindig ugyanazzal a hibakóddal (sajnos arra nem emlékszem, de elvileg a merevlemezemmel van baj.) Lefuttattam RAM, és merevlemez hibakeresőt is, de azok szerint minden rendben van. Steam pedig ugyanezt csinálja, de az legalább elindul egy idő után. Legalább egy óráig loop-olja a Steam frissítését minden megnyitásnál. Igen, újra telepítettem a CS:GO-t, és a Steam-et egyaránt. Egyszerűen ötletem sincs mi ez... Az olvasóknak pedig üzenem, hogy egy új „FREE STEAM KEY" scam terjed Magyarországon IS! Aki ott bejelentkezik, annak egyből megváltoztatják a jelszavát, és a barátainak ugyanazt a „easykeys.fun/" linket spam-eli. Ezek után játszik a játékaiddal, és csal bennük, hogy bannoljanak. Ez nem vicc! Ne hagyjátok, hogy egy ilyen béna „*FREE STEAM KEYS!*" oldal átverjen. Ha valakivel ez megtörténik, azonnal szóljon a steam support-nak, és írjon le mindent. Köszönöm a segítséget előre is! ➲ MILÁN

Sokat segítene a hibakód..., de addig is a következőt próbáld ki:
1. Ha a merevlemezed is gyanúsított, akkor ne a hibakeresőt futtasd, hanem a HD Sentinel próbaverzióját töltsd le, telepítsd, és ez egyből megmondja, hogy van-e hardveres probléma (link: https://tinyurl.com/y8d5buow – Hard Disk Sentinel próbaváltozat v5.50 (ZIP))
2. Menj el a Steam telepítési könyvtárába (általában X:\Program Files (x86)\Steam\, ahol az X annak a meghajtónak a betűjele, amit használsz), és a steam.exe valamint a steamapps mappa (ebben vannak a már letöltött játékaid) KIVÉTELÉVEL törölj mindent (fájlokat, mappákat, mindent). Ha kész, indítsd el a steam.exe-t rendszergazdaként (jobb klikk a fájlon, Futtatás rendszergazdaként – ez egy fontos lépés), várd meg, amíg felépül az új kliens, lépj be, és a CS:GO-n (a Steam kliensben) jobb egérgomb, Tulajdonságok, felül Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzésére kattints!
3. Egy víruskeresőt sem ártana ráengedni, ugyanis előfordul, hogy a rendszer merevlemezhibaként azonosítja a fertőzött fájlokat.
ps.: A figyelmeztetés köszönjük!

RAGE

➲ Sziasztok! Egy nem éppen mai játék miatt fordulok hozzátok, mivel semmilyen hasznavehető infót nem találtam eddig sehol. Hátha Ti tudtok tippet adni, merre induljak el. Több helyen, oldalon is találtam bejegyzéseket ugyanerről a problémáról, amellyel én is találkoztam, viszont megoldást nem találtam hozzá. A Blue Line metróvonalnál el kell(ene) helyezni a 4 csomag TNT-t, viszont csak 1et enged, illetve a pálya kicsit korábbi szakaszán, ahol hozzá lehet jutni, miután felveszem, csak 1 db-t mutat az inventory. Olyan bejegyzéseket láttam, hogy cheat miatt van ez a hiba, viszont én nem használok semmilyen mod-ot, cheat engine-t, bármit. Van esetleg valami tippetek a megoldásra?
Köszi, ➲ GÁBOR

Ötletem az volna... Szerintem próbáld ki azt a módszert, amit a cheaterek is használtak a továbbjutáshoz, mert valamilyen oknál fogva nálad is az inventory-kezelés okozza a gondot (náluk a trainerben bekapcsolt végtelen lőszer és egyéb motyók akasztották ki a játékot). Szóval lehet, hogy a játék a hátizsákodat úgy érzékeli, mintha tele lenne, ez esetben, pedig a megoldás:

- a Blue Line állomásra megérkezés előtti mentést töltsd vissza
- menj el a Subway Townba, és add el a felesleges cuccaid (minimális készletet tarts csak meg)
- ahogy beérsz a Blue Line állomásra, ne törődj semmivel, uzsgyi a robbanótöltetekhez
- ellenőrizd az inventoryt, hogy sikerült-e mind a 4 töltetet felvenni, ha igen, jók vagyunk.

POP: WARRIOR WITHIN

➲ Kedves Tika! Végső kétségbeesésben írok. Ezzel a játékkal tényleg sokat szenvedtem, de nagyon tetszik. A problémám a következő. Egy templomszerűségben vagyok, ahol üldöz egy Dahaka nevű szörny. Három nagy fémajtót(szerűséget) kell kihúznom egy-egy falból. Az első kettő megy is, de különböző billentyűkombinációkkal, az első: bal egér+Q gomb majd „S" gomb, második ajtó: bal egér+Q gomb, majd a „D" gomb. Majd miután a harmadikhoz jutok, hiába próbálom a gombkombinációkat, egyszerűen nem húzza ki az ajtót. Egyébként lemezes verzió. De anno megvettem Uplay-en is. Most telepítsem újra az uplay-est, hátha az már javított?
Mert ha nincs ötleted, csak valami játék hibára tudok gondolni.
Válaszodat előre is köszönöm.

Igen, tudom melyik ez a rész (17. fejezet), bár nálam inkább sírkövekre hajaznak azok a kapaszkodóval ellátott, kihúzható cuccok. Mindenesetre a billentyűkombinációk körül kisebb kavarodást érzek, emlékeim szerint ugyanis a jobb egérgomb volt a „cselekvés" (húzni/tolni stb.), a Q pedig a landscape kameráé (távoli nézeté). A lényeg, hogy a kamerát felesleges hozzáadni a művelethez, megragadod (szerintem jobb egérgomb, de ha nálad a ballal működik, akkor azzal), és a mozgatásnál a WASD (ezek az iránygombok) közül lehet, hogy az utolsó kőnél nem elég egyet megnyomni, mert pl. átlós irányba néz a kamera, szóval a le irány („S") mellé nyomd meg az „A"-t vagy a „D"-t is.

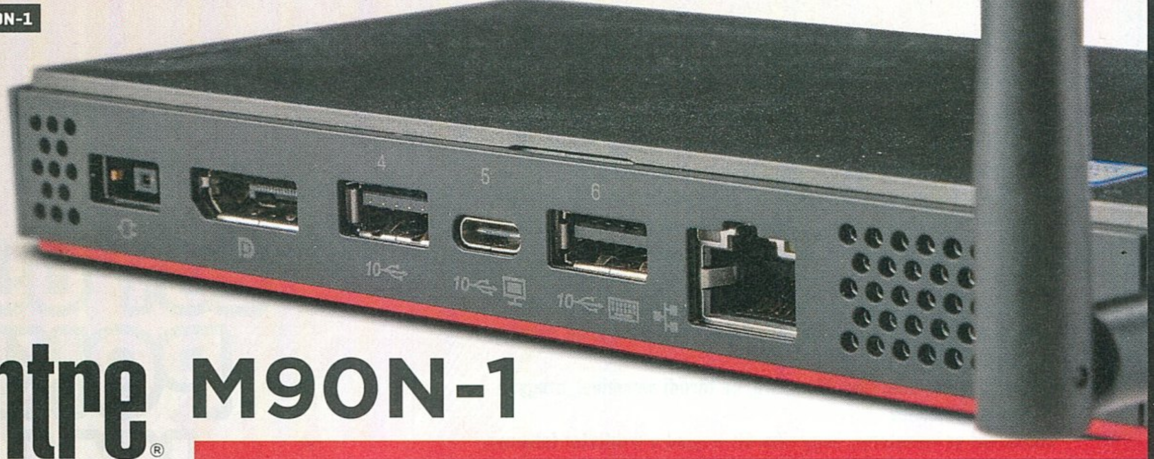
Amúgy meg, ha ez egy bug lenne (az sem elképzelhetetlen), akkor egy korábbi mentésről ezt a részt próbáld újra, esetleg nézz bele ebbe a videóba (https://tinyurl.com/y6hb5hnm kb. 8. perctől), hátha a sorrend nem jó.

STEAM

➲ Sziasztok! Van egy régebbi Steam accountom, amin szinte csak a pcgurus teljes játékok voltak. Egy ideig nem használtam ezt az accountot, és nemrég, amikor megpróbáltam belépni, kiderült, hogy nem jó a jelszó, legalábbis akkor, ezt gondoltam. Kértem jelszó-emlékeztetőt, de a levél csak nem jött meg, pedig az emailcím jó volt, közben, ahogy nyomozgattam, megtaláltam az accountom, de egy orosz profilnév alatt, és alatta még látszódik az én korábbi profilnevem is. Az egész dolog azért furcsa, mert a Steam Guard be volt kapcsolva, onnan tudom, hogy a korábbi értesítők ott vannak a fiókomban. Utánanéztem, és tudom, hogy a supportnak kell írnom, de azt nem, hogy hogyan igazoljam, hogy enyém a fiók. Mindenhol azt írják, hogy vásárlási bizonylat vagy egy dobozos játék kódjának a képe kell a bizonyításhoz, de nekem ilyen nincs, mert ezek régebbi gurus, kódos játékok voltak. Tudnátok tanácsot adni? Vagy erre az accountra keresztet vethetek?
Üdv, ➲ GABI

Egy dologról elfeledkeztél, a PGO-n (pcguru.hu), a profilod alatt minden eddig beváltott kód visszakereshető a Kódbeváltás címszónál. Csinálj ezekről képernyőmentést (Print Screen), a Paint alkalmazásba illeszd be (Ctrl+V), és néhányat jelölj meg (vágd ki vagy karikázd be, megjegyzés: a JÁTÉK KÓD feliratú lesz a Steam kód, nem a PC GURU KÓD, ami csak a beváltáshoz kellett), aztán mentsd el, és máris van feltölthető bizonyítékod. Ami a Steam Guard megkerülését illeti, én arra gyanakodnék, hogy az e-mailfiókod is feltörték (főleg, ha a két jelszó, a Steamé és az e-mailé, megegyezett), ha így történt, akkor minimum új jelszó, plusz a kétlépcsős azonosítást rögtön bekapcsolni.

MINI MASINA



Lenovo ThinkCentre® M90N-1

[IRTA BODAK] **A Lenovo májusban mutatta be, majd augusztusban dobta piacra a jelenlegi legkisebb asztali PC-jét, melyre joggal lehet büszke a gyártó. A Lenovo ThinkCentre M90n-1 ugyanis nemcsak kicsi, de teljesen néma is, és mindennapi feladatokra legalább annyira alkalmas, mint bármelyik ultrabook.**

Mikor a Lenovo ThinkCentre M90n-1 kicsomagolásának nekiláttam, a klasszikus születésnapi tréfa jutott eszembe, mikor az ünnepelt egy nagy dobozban egy kisebb dobozt, abban pedig egy még kisebbet, majd egy még kisebbet talál, míg valami egészen apró meglepetésig nem jut. Szerencsére nekem csak három rétegen kellett átrágnom magam, azt is csak azért, mert a Lenovo volt olyan kedves, hogy az opcionális komplett perifériakészletet is az M90n-1-hez mellékelte, amiből csak az egér volt kisebb tesztünk alanyánál. Na, meg a saját tápegysége, de az sem sokkal.

KICSI A BORS, DE KEMÉNY

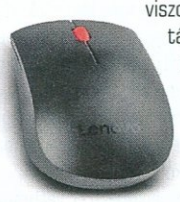
A Lenovo ThinkCentre M90n-1 minimalista dizájnt kapott, a funkció került előtérbe, ami ekkora méretnél nem meglepő. A színekkel játszottak csak egy kicsit, a piros fenéklemez mellett a szürke fedlapról nem maradhatott le a Lenovo logója és a ThinkCentre felirat, melynek „i"-jére szó szerint a bekapcsolást jelző led teszi fel a pontot. A fedlapot és előlapot leszámítva ahova csak lehetett, szellőzőket szorítottak, amire a hűtés miatt kiemelten szükség van. A mindössze 0,35 l űrtartalmú ThinkCentre M90n-1 méretéhez képest meglepő, 505 grammos össztömeggel rendelkezik, részben ennek, de főleg a remek gumitappancsoknak köszönhetően csak a legsimább felületeken csúszik, lakkozott íróasztalomon viszont meg sem moccant.

IGAZI KÜLÖNLEGESSÉGET KAPTUNK A LENOVO JÓVOLTÁBÓL, AMINEK ABSZOLÚT VAN HELYE A PIACON, OKOS ÉS APRÓ JÓSZÁG, AMI MINDENKÉPPEN POZITÍVUM.

Ami viszont igazán érdekes, az a felszín alatt lapul, a nálunk járt példány egy Intel Core i5-8265U processzorral és 8 GB kapacitású, 2666 MHz-en ketyegő DDR4 memóriával szerelve érkezett, de létezik i7-8665U processzorral felvértezett verzió is, egyedül ezzel kérhető 16 GB RAM-mal, nyilván felárért. A megjelenítésben viszont egyrészt a méret, másrészt a hőtermelés visszaszorítása miatt csak az integrált grafikus vezérlőre hagyatkozhatunk. Emellett jutott hely még egy 250 GB tárhelyű, M.2 PCIe SSD-nek, mely mellé opcionálisan kérhetünk egy M.2 PCIe SSD-t is, biztos, ami biztos alapon – összesen maximum 1,25 TB kapacitásig mehetünk fel, többféle kombinációban.

KOMPAKT ÉS KOMPETENS

Csatlakozási lehetőségekből akad bőven, elöl három darab USB 3.1 port (egy Type-C és két Type-A), valamint egy kombinált 3,5 mm jack kapott helyet. Hátul a tápegység csatlakozója mellett egy DisplayPort, újabb három USB 3.1 (szintén egy Type-C és két Type-A, csak más elrendezésben) és egy Ethernet port fért még el, a WiFi antenna és a Kensington zár rögzítési pontjain kívül.

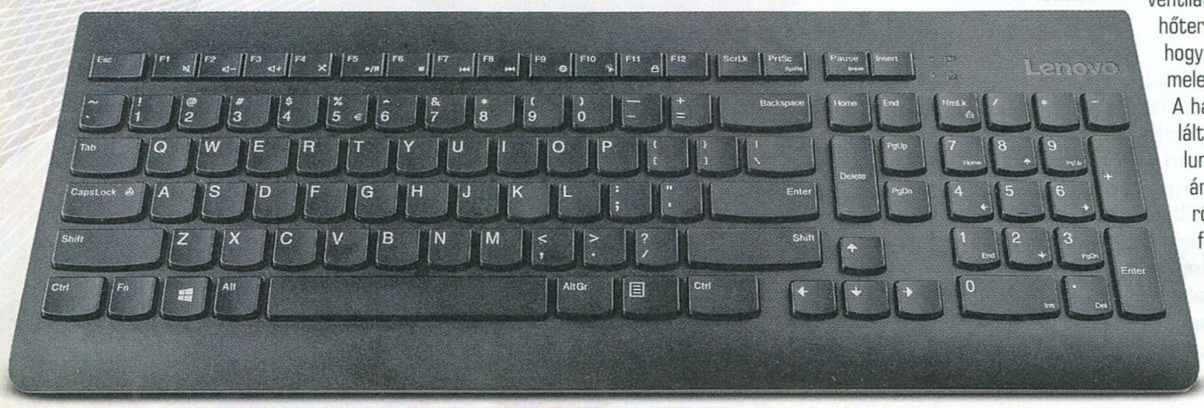


Míg az előlapi Type-C USB a telefonunknak, a hátoldali már egy kijelzőnek szánt foglalat, persze nem kötelező, de már csak kényelmi szempontból is értelmes választás. Ha vezeték nélküli billentyűzet-egér kombóval dolgozunk, marad még három Type-A foglalatunk, ami bőven elég a legtöbb felhasználónak. Egyedül a széles körben elterjedt HDMI-csatolót hiányoltuk, de némi apróért cserébe rendelhető négyféle (DP-HDMI, DP-VGA, Type-C-HDMI, Type-C-DP) átalakító is, hogy garantáltan bárhol, bármire fel tudjuk akasztani a kicsikét.

MOBIL MUNKAÁLLOMÁS

A VHS-kazettánál is kisebb (úristen, tényleg öreg vagyok, ilyen hasonlat jut eszembe) készülék érdekes kompromisszum – méreténél és súlyánál fogva jóval hordozhatóbb, mint a legkönnyebb ultrabook, ráadásul strapabíróbb is. Hátulütője viszont, hogy nem csak annyi az üzembehelyezése, hogy felpattintod a kijelzőt és már mehet is a munka. Játszani viszont nem ezen fogunk, bár alacsony beállítások és HD (1280×720) felbontás mellett egy FIFA 18, egy Overwatch, CS:GO, Skyrim, Starcraft 2 vagy éppen egy DOTA 2 simán elfutkározik egészen vállalható képfrissítéssel. A hőelvezetésben a szellőzőnyílások mellett egy aprócska ventilátor is segédkezik, de az i5-8265 hőtermelése oly mértékben minimális, hogy nem kell attól tartani, hogy egy melegebb nyári napon elolvadna.

A hazai piacon egyelőre még nem találtunk rá viszonteladóknál, de a nálunk járt konfiguráció 654 dolláros áron rendelhető a Lenovo honlapjáról, ami „megáfázva" cirka 250 ezer forint. Nem olcsó jószág, a legtöbben egy ultrabookot kényelmesebbnek találhatnak, de kétségtelenül megvannak a ThinkCentre M90n-1 előnyei, ahogy a helye is ott van a piacon.



FÜLBEMÁSZÓ APRÓSÁG

Tt eSPORTS By Thermaltake – ISURUS PRO – IN-EAR GAMING HEADSET

[ÍRTA BODAK] A Thermaltake már jó ideje jelen van a játékos kütyük piacán, gyakorlatilag mindent gyártanak, asztaltól a székig, lényegében a számítógépháztól kezdve, memórián, tápegységen és hűtésen át a billentyűzetig. Most pedig kezünk ügyébe akadt és fülünkbe ragadt az Isurus Pro fülhallgató is.

A Thermaltake Isurus Pro az úgynevezett „agybadugós" fülesek vonalát erősíti, mely mérete és extrái lévén egyaránt alkalmas útitársnak és számítógéppel való használatra is. Személy szerint mindig is ódzkodtam a hasonszőrű megoldásoktól, mert mindig volt valami, ami nem stimmelt, legyen az a hangminőség vagy a kényelem, urambocsá' mindkettő egyszerre. Így aggodalommal vegyes kíváncsisággal tömtem be hallójárataomat a Thermaltake kicsinyével.

SOK KICSI...

Az áttetsző műanyag csomagolás mögött már látszik, hogy nem hétköznapi fülhallgatóval állunk szemben. A Thermaltake védjegyének számító fekete-vörös színvilág mellett a méhsejtes díszítés tűnik fel elsőként a feltűnően nagy (mármint in-ear füleshez képest) test mellett, aztán jön a mikrofon és a lapos, „gubancmentes" vezetékre szerelt vezérlőegység. Kibontás után bukkan fel a többi extra, és mivel nincs két egyforma fül (még egy fejen sem) kapunk három különböző, könnyen tisztítható gumiharangot, hogy hallójáratunkat tökéletesen és kényelmesen dugaszolhassuk el. Emellett jár még egy tartalék pár fülkampó, és egy, a kombinált 3,5 mm-es jacket ki- és bemenetre szétválasztó jack csatlakozó, hogy telefon mellett számítógépen is lehessen használni, valamint egy húzózáras szütyő is. Ez utóbbi hasznos kellék ugyan, de lehetett volna jobb is: egyrészt felszerelt mikrofonnal sehogyan sem fért bele az Isurus, másrészt a tartalék kiegészítőknek lehetett volna egy kis szivacsbetétet mellékelni, hogy igényesebben tárolhassuk őket, és ne kelljen utánuk kotorászni, vagy attól félni, hogy egy óvatlan nyitásnál szétszóródnak.

SZÓLJ HOZZÁ, AZTÁN HALLGASS

A mikrofon egy lecsatolható, viszonylag merev (de azért hajlítható) száron ül, eltávolításakor automatikusan üzembe lép a vezérlőegységbe rejtett in-line testvére. A kontroller azonban lehetne egy kicsit bőkezűbb is, az előre- és hátraléptetésen túl csak a szünet/lejátszás funkciókkal bír, egy hangerőszabályzót vagy némítógombot azért elviseltünk volna. A lecsatolható mikrofon hangminőségére úgy általában véve nincs panasz, némi fölösleges háttérzajt azért felvett társalgás közben, beépített párja viszont finoman szólva sem túl acélos, maximum telefonbeszélgetésekre jó.

És ha már így szóba jött a hangminőség is, mondanunk sem kell, hogy az audiofileknek nem ez lesz az elsőszámú választása, de egy ekkora drivertől nagy csodát ugye nem várhatunk. Ennek ellenére azt is elmondhatjuk, hogy az Isurus Pro bőven elfogadható szintet üt meg. Úgy is, hogy a mélyhangok egy kis törődést még elviseltek volna, ahogyan a magas hangok is lehetnének tisztábbak – összességében véve azonban elégedettek voltunk vele, általános felhasználásra tökéletesen megfelel.

AZ EXTRA SÚLY MEGTARTÁSÁRA SZOLGÁLÓ PIROS FÜLKAMPÓK NE IJESSZENEK MEG SENKIT: KELLŐEN RUGALMASNAK ÉS STABILNAK BIZONYULTAK.

FÁJDALOMKÜSZÖB

A 13,5 mm-es driverek ugye a fülben nem fértek volna el, így kívülre kerültek, az extra súly stabilan tartásához pedig elengedhetetlen a rugalmas fülkampó. Ebben jelesre vizsgázik a fülhallgató, gyakorlatilag szaltózni és cigánykerekezni is simán lehet vele anélkül, hogy egy picit is elmozdulna (otthon azért ne próbáljátok ki). Oké, stabil, na de hosszú távon mennyire kényelmes? Mindhárom dugót kipróbáltam, és bár a zajt szinte tökéletesen kizárják, valahogy egyik sem jött be. Talán a mutáns fülem miatt lehet, de a legkényelmesebb a legkisebb volt, azzal legalább félórát kihúztam anélkül, hogy fájni kezdett volna a fülem, és nem a hangerő miatt.

Végül nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy a driverek messze kiállnak a fülemből és kicsit lefelé néznek, ami a méhsejtes külső borítással megfejelve úgy néz ki, mintha tavasszal kinn felejtettem volna magam egy hónapra, és darazsak fészkeltek volna be a koponyámba. Még szerencse, hogy hosszú hajam van, ami ápol és eltakarja őket. Bár így meg páran lebunkóztak utólag, hogy nem köszöntem vissza az utcán, aztán meg szabadkozhattam és hivatkozhattam arra, hogy éppen dolgoztam.

A viccet félretéve, ha van olyan szerencséd, hogy passzol, akkor jó választás lehet a Thermaltake Isurus Pro, és még csak nem is mondanánk túl drágának a maga cirka 11 ezer forintos árcímkéjével, avagy állandóan úton levőknek, vegyes felhasználásra jó társ lehet.

NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

XPG EMIX H30 SE

[IRTA **BODAK**] AZ XPG (EXTREME PERFORMANCE GAMING) NEVE A TÖBBSÉGNEK TALÁN NEM ISMERŐS, AKINEK MÉGIS, ANNAK ELSŐSORBAN A MEMÓRIAMODULOK UGORHATNAK BE RÓLA, LÉVÉN AZ ADATA EGYIK TERMÉKVONALA KAPJA EZT A JELÖLÉST. DE MINT MEGANNYI MÁS CÉG ELŐTTÜK, ŐK IS BELEÁLLTAK A GAMING PERIFÉRIÁK GYÁRTÁSÁBA – HOGY MILYEN SIKERREL, AZ HAMAROSAN KIDERÜL.

Az Adata XPG Emix H30 kétféle kiszerelésben kapható, egyik a „natúr" fülhallgatót tartalmazza, míg a másik mellé egy tartóállvány is dukál – nálunk az előbbi járt egy tesztkör erejéig. De már az alapcsomag is tartalmaz egy erősítőt, mely egyben egy kisebb USB-hubként is szolgál, valamint a headset mikrofonja is lecsatolható. Vonzó lehet még a 7.1-es hangzás, valamint a nagy, 53 milliméter átmérőjű jelátalakító is. De nem mind arany...

KOMFORTOS SITYAK

A pánt anyaga acél, mellé két sodrott dróton csúszó, önmagát beállító pántot kapunk, műbőrborítással és poliuretán belsővel, amivel két gondunk is akadt. Egyrészt hosszának állításán túl semmilyen más módon nem állíthatjuk fejhez a pántot, teljes egészében erre a megoldásra kell bízni az igazodást (ha nem kényelmes, akkor így jártál), másrészt a borítása nem eltávolítható, így kicsit nehezebb a tisztántartása. Ezenkívül mindenhol ugyanaz a bóvli hatású, kopogós műanyag köszön vissza, egy ilyen bátran árazott terméktől azért jobbat és többet várnánk.

A fület körülölelő párnák memóriahabos szivaccsal töltöttek, borításuk aláizzadós műbőr, a külső zajokat meg ugyan nem szűrik ki teljesen, de jelentősen tompítanak rajtuk. Összességében viselete kényelmesnek mondható, a fejet nem nyomja vagy szorítja. Csatlakozásra egy-egy 3,5 mm jack szolgál, de kapunk egy USB-t is, ha az szeretnénk, hogy a tányérok külső része körben vörösen világítson, elvégre ettől lesz gémer, nemde?

SAJNOS SEM A KIALAKÍTÁSA, SEM PEDIG A HANGZÁSVILÁGA NEM TESZI KIEMELKEDŐVÉ A H30 SE-T, ELLENBEN AZ ÁRAZÁSA EZT TÜKRÖZI, AMI ÍGY ÖNGÓL.

SZÓDÁVAL ELMEGY

Bár a kényelem is fontos szempont, de az ember mégiscsak elsősorban azért vesz fülest, hogy jól szóljon. Ezt hivatott fokozni az extraként adott erősítő/USB hub is, melyen a H30 mindhárom csatlakozója elfér jobb oldalt, bal oldalt meg még akad hely hangfalaink jackjének (gombnyomással válthatunk füles és hangfal közt, sőt szólhat egyszerre mindkettő is) és még két USB eszköznek is, vagyis akár egerünk és billentyűzetünk is elfér rajta. A hangerő egy nagy, határozottan reagáló forgószabályzóval állítható, valamint plusz egy külön gombbal némítható a mikrofon, egy másikkal kapcsolható a 7.1-es hangzás, megint másikkal pedig az előreprogramozott hangbeállítások közt válthatunk. Mindez ugye tök jól hangzik, de sajna csak elméletben. A gyakorlatban folyton él valamelyik alapbeállítás a négy közül (játék, mozi, beszéd, zene), kiiktatni pedig csak úgy lehet ezeket, ha nem szereljük fel a kütyüt, de akkor meg ugye minek vettük?

Hogy miért baj az, hogy nem lekapcsolható? Nos, a négyből kettő alapból borzalmasan szól: a „játék" beállítás túltolja a basszust, a „zene" meg a magas hangokat viszi túlzásba, és ezt sem a saját letölthető driver, sem az alaplapi szoftver nem írja felül. Ami programmal próbálkoztunk, azok mind csak a meglévő szintek finomítására jók, alakítani meg nagyjából csak a zene- és beszéd- beállításokat lehet, mert azokon még van mit, a másik kettő kábé menthetetlen. Ha egyszer viszont sikerül elérni a kívánt hangszínt (főleg a 150 Hz-2 KHz közti „mid-range" tartomány alsó fele szorult „javításra"), akkor a H30 jól visszaadja a hangokat, bár a szoftveresen előváraszolt 7.1 inkább visszhangos, semmint térhatású, ami a pakknak kapásból kilövi egy újabb vonzerejét.

A levehető, 2,7 mm csatolóval kialakításának köszönhetően csak egyféleképpen, stabilan rögzíthető mikrofon unidirekcionális, magyarul, csak egy irányból érzékel. A továbbított jel jobbára mentes a háttérzajtól, érzékenységére nincs panasz, ahogyan a hangminőségre sem.

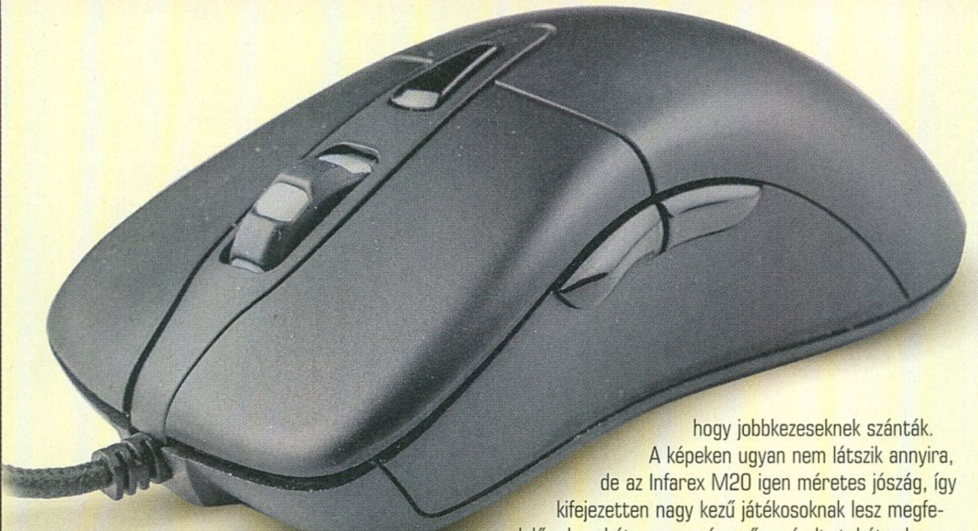
VENNI VAGY NEM VENNI...

Maga a fülhallgató jó, de semmi több, a 30 ezer forintos árat igazolni hivatott erősítő pedig abszolúte nem váltja be a hozzá fűzött reményeket. Kényelmi funkciói elvben tök jók, minden kéznél van, egy helyről vezérelhető, de a szoftveresen nem támogatott hardver a jó eredmény érdekében több matatást igényelt, mint amennyit az egész megér. Egy átlagfelhasználó pedig biztos nem áll neki csúszkákat tologatni a szoftveres erősítőn is, hogy füleséből kihozhassa a maximumot, pláne, hogy az eszköz hangosan hirdeti, hogy ez gombnyomásra megy neki.
A faramuci helyzet az, hogy erősítő nélkül jobb a H30, és az Adata jobban tenné, ha enélkül, agresszívabb árazással, esetleg egy kis ráncfelvarrással újra piacra dobná. Akkor még talán ajánlanám is, de így bőven lehet jobb fülest találni ebben a kategóriában. G

INFAREXTUST KAPTUNK

XPG INFAREX M20

[ÍRTA BODAK] HASÁBJAINKON, EGÉSZEN PONTOSAN OLDALPÁRUNK TÚLOLDALÁN MÁR OLVASHATTATOK AZ ADATA XPG TERMÉKVONALÁNAK EGY MÁSIK PERIFÉRIÁJÁRÓL, A H30 FÜLHALLGATÓRÓL. EMELLETT AZONBAN MEGNÉZTÜK AZT IS, HOGY EGÉRFRONTON MENNYIRE SIKERÜLT KIEMELKEDŐT ALKOTNIUK – KÉT EGERÜK KÖZÜL A NAGYOBBAT, AZ INFAREX M20-AT SIMOGATTUK EGY KICSIT.



Az Adata játékos perifériáinak termékpalettája nem olyan széles, mint memóriamoduljaiké vagy akár SSD-meghajtóiké: billentyűzetből van három, egérből és fülesből kettő. Bár érthető az óvatosság, hiszen egy telített, konkurenciától és bejáratott nevektől hemzsegő piacra szeretnének betörni, ehhez azonban valamilyen téren kiemelkedőt kell alkotni. Ezt pedig kiváló minőséggel, innovációval vagy kedvező árazással lehet elérni, optimális esetben ezek tetszőleges vagy még inkább együttes kombinációjával.

MINT SZÜRKE EGÉR A KÖDBEN

Az már első ránézésre látszik, hogy a fenti szentháromságból az innovációt lehúzhatjuk, az Infarex M20 ugyanis teljesen átlagos formavilággal lett megáldva. Ami nem feltétlenül baj, hiszen nem minden a dizájn, és nem mindenki akar űrhajót vezetni, de a tömegben nem a külseje ragadja majd meg a tekintetünket, az biztos. Felszínét a logón kívül semmi sem díszíti vagy teszi feltűnővé, egyedül a jobb oldalán, az oldal és farlemez illeszkedésénél futó hullámos illesztést nevezhetjük egyedinek, gumírozást, ujjtámaszt hiába is keresnénk.

Az első blikkre tökátlagos külső picit azért csalóka, jobb fele a szokásosnál merészebben csapott és látványosan rövidebb is, így még egyértelműbb, hogy jobbkezeseknek szánták. A képeken ugyan nem látszik annyira, de az Infarex M20 igen méretes jószág, így kifejezetten nagy kezű játékosoknak lesz megfelelő, plusz háta magas és erősen ívelt, tehát a legjobban azok közül is a tenyeres fogáshoz szokottak fogják vele érezni magukat. A mérettel viszont komoly tömeg is jár, a maga 160 grammjával az Infarex M20 a nehézsúlyúak csoportját erősíti. Játékos billoggal ellátott periféria lévén a kötelező kivilágítás nem maradhat el, az egér görgője, az XPG logó, illetve körben az alsó perem lassú ritmusban váltja a színét.

EGYSZERŰ, MINT A SZÖG

Szoftver híján viszont semmiféle beállításra vagy testreszabásra nem lesz lehetőségünk, ami a világításnál még hagyján, a hiányosság elsősorban az érzékenység beállításánál jelentkezik. Az ezt szabályozni hivatott, görgő alatti gomb ugyanis öt lépcsőben, 400/800/1600/3200 és végül a szenzor maximális 5000 dpi-jére lépteti azt, köztes megoldás nincs. Személy szerint képtelen voltam megszokni a használatát, és megkönnyebbülve lélegeztem fel, mikor újra megszokott rágcsálómat markolászhattam.

Sebaj, amire nincs szoftver, arra van kapcsoló! A világítást nemes egyszerűséggel le is kapcsolhatjuk, a mintavételezés arányát pedig alul, a szenzor melletti kis csúszkával állíthatjuk 250, 500 és 1000 Hz közt, de hogy ki és miért venné valaha is lejjebb a maximumnál, az rejtély.

A TÚLOLDALON LÉVŐ FÜLES UTÁN AZ XPG AZ EGERENTYŰVEL SEM RABOLTA EL A SZÍVÜNKET, ÁRKATEGÓRIÁJÁBAN UGYANIS AZ INFAREX M20-NÁL IS VAN JOBB.

Az Omron 20 millió kattintásra hitelesített mechanikus kapcsolói mindenesetre kellő tartósságot ígérnek, de a kelleténél kicsit hosszabb a lenyomásukhoz szükséges út, illetve nem volt elég határozott a bal és jobb egérgombok visszajelzése. Ezzel még ki is békültem volna, de a hüvelykujjra szánt két extra gomb érintésre alig megkülönböztethető, kifejezetten puhák, megnyomásuk szinte észrevétlen marad, ami bizonytalansághoz vezet. A görgő viszont stabil, nem túlérzékeny, bár szakaszosan gumírozott felszínével abszolút nem vagyok kibékülve, de ez már egyéni ízlés kérdése.

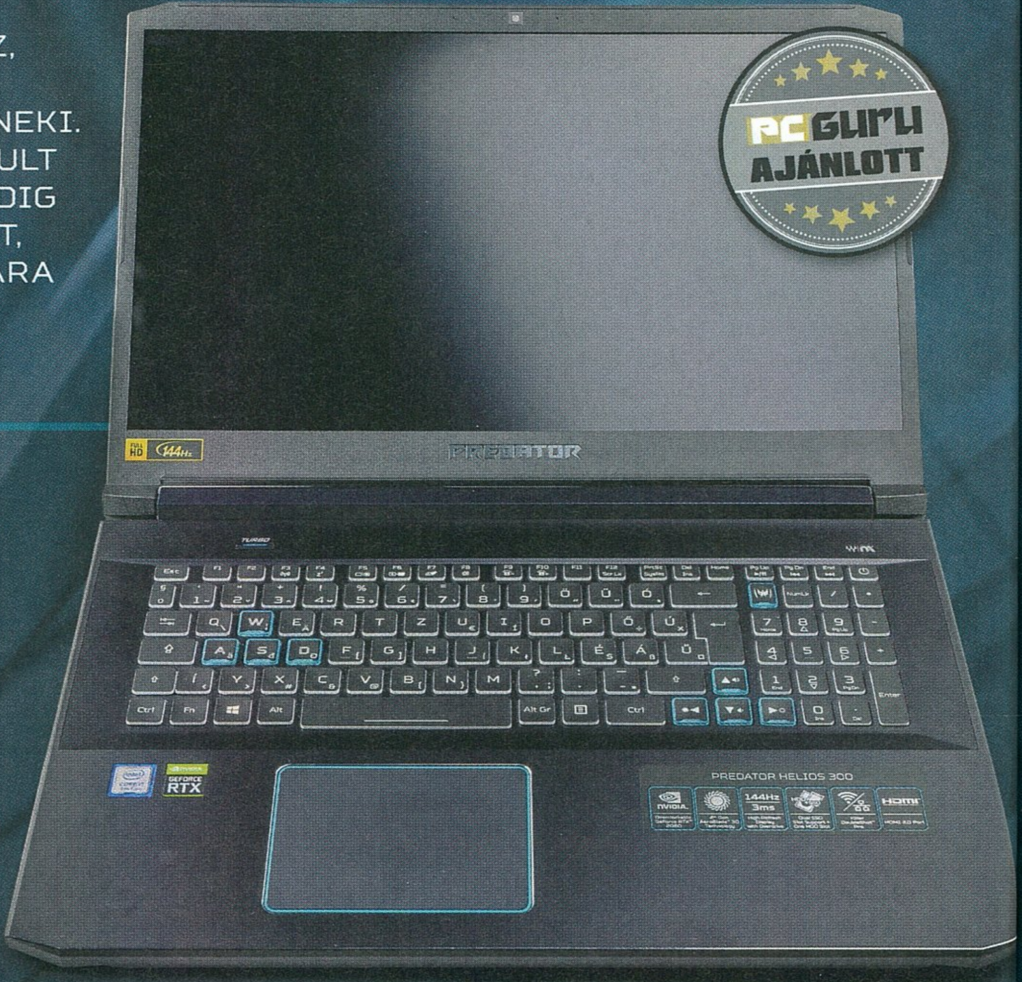
CSAPÓ KETTŐ

Visszaolvasva nem nyilatkoztam túl elismerően az Infarex M20-ról, de összességében véve kezdésnek ez sem rossz. Ettől még tény, hogy lenne min finomítani az Adata mérnökeinek, ha komolyan labdába akarnak rúgni az egérpiacon. Melynek hazai kínálatában egyébként jelenleg nem is találtunk rá az Infarex M20-ra, úgyhogy csak az ajánlott 37 dolláros fogyasztói árból tudunk következtetni az árfekvésére, ami megáfázva minimum 12 ezer forint. Ennyi pénzért viszont már olyanokkal kell versenybe szállni, melyek mellé szoftver is dukál, még ha az anyaghasználatuk és az összbenyomásuk nem is meggyőzőbb. Helyette az M10 és egérpad kombinációját árulják sokfelé 15-17 ezer forint magasságában, amitől ezek alapján nem várnék sokat a világítós egérpadon kívül...

RAGYOGÓBB A NAPNÁL

ACER PREDATOR™ HELIOS 300

[ÍRTA BODAK] AZ ACER, ÚGY TŰNIK, ELÉG SIKERESNEK ÍTÉLTE HELIOS-SOROZATÁT AHHOZ, HOGY 2019-BEN ÚJABB RÁNCFELVARRÁST ADJON NEKI. A NÁLUNK MOST MEGFORDULT PREDATOR HELIOS 300 PEDIG NEM APRÓZZA EL A DOLGOT, ÉS A KONKURENCIA SZÁMÁRA MINDEN TEKINTETBEN IGEN MAGASRA TESZI A KÉPZELETBELI LÉCET.



Nem is olyan régen már járt nálunk az Acer Predator Helios-család egy-két extravagánsabb tagja, a brutális Helios 500 és a kegyetlenül brutális Helios 900, illetve a kevésbé kirívó, de felszereltségben nagyszerű, már-már felsőkategóriás Nitro 5. Most lehetőségünk nyílt kipróbálni a napisten-család még mindig prémiumkategóriás, de valamivel (és nem rossz értelemben vett) földhözragadtabb felszereltségű és ezzel együtt árazású Helios 300 sorszámot viselő tagját.

A NAPRA LEHET NÉZNI, DE RÁD NEM

Hogy mitől prémium a prémiumkategória? Nemcsak a belsőtől, hanem a külsőtől is, ami a dizájnon túl megmutatkozik az anyaghasználatban is. A Helios 300 felületének mintegy felét alumínium borítja, mely nemcsak eleganciát, de tartósságot is kölcsönöz a gépnek. No meg tömeget, hiszen a 17"-os laptop nem éppen pehelysúlyú, összesen 2,4 kilogrammot nyom. A kijelző amúgy teljesen sík hátoldalát a már ismerős Predator logó és felirat díszíti, valamint két, elsőre LED-csíknak kinéző minta, melyeket viszont sehogyan sem tudtam működésre bírni. A kijelző könnyen meghajlik, a zsanérok pedig ugyan stabilan tartják, azért rázkódásra sajnos lenyílik. A kék-fekete színvilágú dizájn további elemei a letört sarkok mellett a sportos hűtőrács és az alumínium borította felületek szélén végigfutó ezüstös csík, valamint a billentyűzeten kék színnel kiemelt WASD és kurzorgombok, továbbá a PredatorSense szoftver dedikált kapcsolója.

VAN ÚJ A NAP ALATT

A tavalyi modellel is elégedettek voltunk, az idei azonban nemcsak egy sima dizájnfinomításon és a kötelező processzor- és videokártya frissítésen esett át, hanem egy 144 Hz-es AHVA panellel is büszkélkedhet. A Nitro 5 után ezen már meg sem lepődünk, és ahogy ott, úgy itt is remekül szerepel. A fényerő uniformitása megfelelő, jelentős háttérfény-beszivárgást nem vettünk észre, a színhűség jó. A betekintési szög kiváló, színtorzulást nem mutat, csak az érzékelt fényerejéből vesztett a kép.

Természetesen az ehhez dukáló Intel Core i7-9750H processzor és Nvidia Geforce RTX 2060 (Max-Q) sem okoz csalódást. Az előbbi minden jelenleg elérhető Helios 300 sajátja, míg utóbbi helyett Nvidia GTX 1660Ti-al vagy Nvidia RTX 2070-nel szerelt modellek is elérhetők. Szintén közös vonás az összes típusnál az összesen 16 GB kapacitású, 2666 MHz-en ketyegő DDR4 RAM, mely mellett üres slot már nem marad.

Tárhelyre nem lesz panasz, a számos kombináció közül mi egy 1 TB 7200 rpm SATA3 HDD-vel és egy 512 GB kapacitású NVMe SSD-vel szerelt modellt kaptunk. Ez utóbbin kapott helyet az operációs rendszer, és nem mellesleg (ahogyan az egy NVMe meghajtótól elvárható) brutálisan gyors, 3300 MB/s olvasási és 2550 MB/s írási sebességet mértünk rajta. És ha már itt jártunk, a móka és a tanulság kedvéért ellenőriztük a merevlemez képességeit is, ami mind írási és olvasási sebességben 180 MB/s csúcsra volt képes.

Csatlakozási lehetőségekből az SD-kártyaolvasó és a Thunderbolt kivételével majdnem minden jutott a Helios 300-nak. Bal oldalt a Kensington-zár, egy Ethernet port, két darab USB 3.0 (Type-A) és egy kombinált 3,5 mm jack csatlakozó kapott helyet, míg a túloldalon egy HDMI (2.0) és egy mini-DisplayPort (1.4) kimenet mellett még egy USB

Átlagos mért eredmények

3DMark Time Spy (grafika/fizika)	3DMark Port Royale	Unigine Superposition	The Witcher 3 (Ultra)	Shadow of the Tomb Raider (Very High)	Grand Theft Auto 5 (Very high)
5955/6455	3180	3565	88	69	72
6367/6545	3260	3795	94	76	80

3.0 (Type-A) és egy USB 3.1 (Type-C, Gen 2) aljzat került.

FOTÓSZFÉRA

A gumiharangos billentyűzet teljesen magyar nyelvű, kiosztása kellemesen szellős. A leütésekről kellő visszajelzést kapunk, néha-néha azonban sikerült összehoznom a fölösleges betűkettőzést. Szerencsére a kurzorgombokat nem kurtították meg, de ennek ára az árnyalatnyival keskenyebb szóköz mellett a megnyirbált shift billentyű és a numpaden felére vágott nulla lett. Láttunk már ilyet, de nem mondhatnám, hogy ki vagyok vele békülve. Ahogyan azzal sem igazán, hogy a bekapcsológomb miért nem kaphatott magának külön helyet, pláne, hogy a ventilátorokat és processzorokat maximumra hajtó kapcsolónak kijárt ez a szerep. De ugyanezt kérdezhetném a PredatorSense-t indító dedikált gombnál is, ami miatt a numerikus padot még tovább torzították. Akad itt még más furcsaság is, a Home és End billentyűk biztos sokat rosszalkodhattak az órán, mert szétültették őket, amit csak nehezen tudtam megszokni. Persze ez nem mindenkinek probléma, de aki nem csak játékra használná, annak bizony emésztenie kell a gondolatot, hogy a billentyűzet jobboldali peremén semmi nincs a helyén.

AZ ACER MÉG MINDIG TUDJA, MITŐL DÖGLIK A LÉNY, MI A PRÉMIUMKATEGÓRIA, ÉS BÁR A HELIOS 300 KÖZEL SEM TÖKÉLETES, ÍGY SINCS IGAZI VETÉLYTÁRSA.

A csuklótámasz pont megfelelő hosszúságú, az alumíniumfelület biztos alapot nyújt kezünknek a gépeléshez. A simára csiszolt felület hátránya, hogy szeret maszatolódni, illetve csupaszon hagyott csuklónk környékét kidörzsöli a perem, ha sokáig nehezedik rá. Lehetett volna kicsit lekerekítettebb a széle, vagy simán csak lehajlíthatták volna még egy darabon az alumíniumot.

Ha nagyon kukacoskodni akarok, akkor azt mondom, hogy a tapipaddal nem voltam teljesen elégedett. Igen precíz, gyors, nincs útban, és az egész felülete kattintható, de az alsó negyedét leszámítva baromi nehéz volt megnyomni. Amikor szükség volt rá, kicsit mindig hezitáltam, hogy akkor ez most elsőre menni fog-e vagy sem.

Részben a lefelé irányuló hangszórók miatt, de a vártnál amúgy is gyengébb volt a hangerő, de annyi baj legyen, mert egész tisztán szólt. A mellé csomagolt PredatorSense programban további beállításokkal variálhatunk, de a mélyhangokkal továbbra is küzdelemre kell számítani.

NAPERŐMŰ

Fentebb már szó volt egy „turbo" gombról, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy a CPU órajelére 170 MHz-et, a GPU memóriájának órajelére pedig 320 MHz-et még rádob. Ez azonban nem jelenti azt, hogy valóban túlhajtanánk a gépet, tesztjeink tanúsága szerint a névleges 4,5 GHz helyett a CPU órajele alapjáraton 3650 MHz, míg turbó üzemmódban 3920 MHz volt. Ez azonban nem a hőmérsékleti határérték meghaladása miatt (80C° volt a mért maximum), hanem fogyasztási limit okán lép fel, és szoftveres beállításokkal sem tudtuk megkerülni.

Terheléses tesztjeink szokás szerint a Unigine Superposition, illetve a 3DMark Firestrike és 3DMark Time Spy most a 3DMark Port Royale is helyt kapott, lévén RTX videokártyával szerelt gépet kaptunk kézhez. A szintetikus pontok önmagukban nem sokat árulnak el, így a The Witcher 3, a Shadow of the Tomb Raider és a Grand Theft Auto 5 is górcső alá került, és gondolom a mellékelt táblázat nélkül is kitaláltátok, hogy egyik sem okozott gondot a gépnek.

HIDEG NAPSÜTÉS

A már emlegetett turbo üzemmódban egészen elképesztő, percenkénti 5500-as fordulatszámon pörögnek a ventilátorok, ez viszont óhatatlanul nagy zajjal jár. A magunk részéről megelégedtünk a reálisabb automatikus beállításokkal, aminél 3000 volt a megszabott felső határ, de kicsit állítgathatunk rajta a PredatorSense alkalmazásban is.

Elsősorban a billentyűzet közepe melegedett, jobb oldala és a billentyűzet fölötti középső traktus felé haladva egyre jelentősebb mértékben, egészen 48C°-ig. A csuklótámasz jobb fele csak langyosodott, itt 40C°-os hőmérsékletet mértünk, míg a fenéklemez legmelegebb pontja 45 C°-ig hevült, a mi könyvünkben ötösre vizsgázva ezzel.

A számos újítás mellett egy fokkal nagyobb kapacitású akkumulátort is kapunk a tavalyi modellhez képest, míg ott 48 Wh kapacitást most 58 Wh-ra növelték, mely előrelépés ugyan, de a gyakorlatban nem sok plusz üzemidőt biztosít. Folyamatos netezés és videózás, gazdaságos energiabeállítások mellett, 50%-os fényerőn összesen 4 órát húzott ki, míg azonos fényerőn és teljesítményt előtérbe helyező energiabeállítások mellett, játékkal múlatva az időt, tizenöt perccel épphogy átlépte az egyórás küszöböt. Vagyis játszani nem sokat fogunk anélkül, hogy ne kelljen telephez kötve élnünk.

EGYSZERŰEN ISTENI

Bár a 2019-es Helios 300 „legalapabb" felszereltségű verziójának ára is alulról súrolja a félmillió forintot, kijelenthetjük, hogy jelenleg a hazai piacon a prémiumkategória alsó szegmensében, az ár-felszereltség-teljesítmény hármas tengelye mentén egész egyszerűen nincs vetélytársa. Ez pedig jó hír az Acernek, hiszen így a gyártó a megkezdett sikeres sorozatot méltó módon folytatja.

ÖREG RÓKA NEM VÉN RÓKA?

ASRock PHANTOM GAMING X RADEON RX 590 8G OC

[ÍRTA [illegible]] Mostanra már majd' két éves konstrukciónak nevezhető az AMD RX 590 GPU-ja, hiszen alapjaiban továbbra is a Polaris 30 architektúrára épül. Érdekes egy történet ez: a lapkakészlet eredetileg RX 480-ként kezdte a pályafutását, majd lett belőle RX 580, végül egy kis pöckölés után RX 590-né változott. Hogy mit is várhatunk egy ilyen agyonplasztikázott kártyától, az tesztünkből kiderül.

Az AMD Radeon RX 590 létjogosultságát kicsit nehéz behatárolni, elvégre év elején a cég sietve dobta piacra a kártyát, akkor még az Nvidia GTX 1060 vetélytársának szánva. Lévén, hogy már egy pár ráncfelvarráson átesett RX 480-ról van szó, fogyasztásban nem előzi meg a konkurenciát. De pár hónapra rá jött is a GTX 1660, mely minimális felárért cserébe kenterbe veri a Polaris 30 architektúrát. Majd még egy kicsivel később bemutatkozott a GTX 1660Ti, ezután még jön a GTX Super, és persze az AMD is készül a karácsonyi szezonra. Az általánosan elterjedt vélekedés az, hogy ha videokártya-gyártót váltunk (Nvidiáról AMD-re vagy fordítva), akkor alaposan le kell pucolni a drivereket még egy külön segédprogrammal is, különben kész a káosz, de minimum instabil lesz a rendszer. De hallani olyan elképzeléseket is, hogy a teljes formatálás és az operációs rendszer újratelepítése a biztos megoldás. Nem állítjuk, hogy nem lenne biztos megoldás, de utóbbi teljességgel fölösleges, ezekre az intézkedésekre manapság már egyáltalán nincs szükség. Esetünkben a történet annyiból állt, hogy az eszközkezelőt megnyitva a grafikus adapternél driverestül eltávolítottuk a videokártyát, majd kikapcsoltuk a gépet és kicseréltük a tesztelésre szánt kártyára. Ezt követően, miután némi tűnődés után észhez tért a Windows, az AMD oldaláról letöltöttük a vonatkozó drivereket és egy cirka ötperces telepítés, majd újfent egy újraindítás után gyönyörűen és stabilan muzsikált az új jövevény, pedig alaposan meghajtottuk.

A TESZTELT KÁRTYA ELSŐ SZÁMÚ ELŐNYE AZ ÁRCÉDULÁJA, A FOGYASZTÁST ÉS A ZAJSZINTET TEKINTVE VISZONT MÁR HAGY KÍVÁNNIVALÓT MAGA UTÁN.

Ebbe a mocsárba csobbant bele az ASRock Phantom Gaming égisze alatt született RX 590-iteráció is, melynek legfőbb előnye, hogy kategóriájának legolcsóbbja. A nagy kérdés az, hogy ez az előny elég-e ahhoz, hogy őt válasszuk a zöldek ajánlatai helyett.

RÉGI CSIBÉSZEK

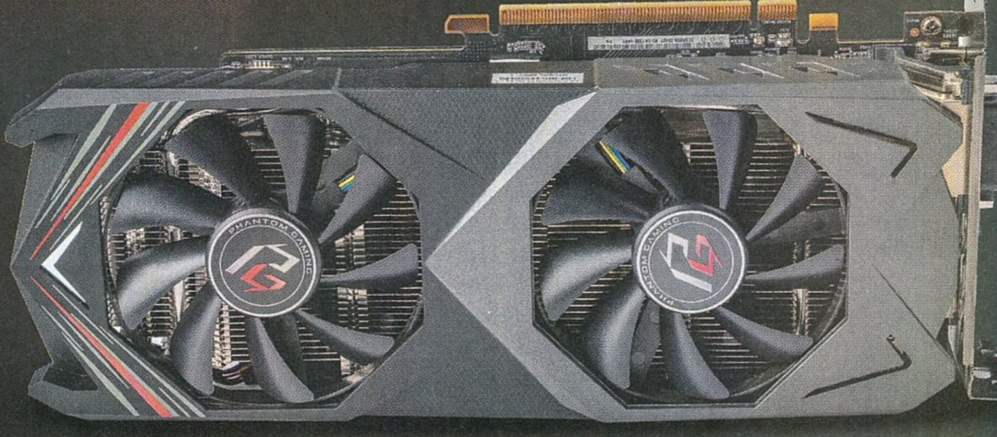
Mielőtt körüljárnánk ezt a kérdést, el kell mondanunk, hogy rajtunk kívülálló okok miatt ugyan, de régen volt már, hogy AMD videokártya járt nálunk, úgyhogy néhány esetleges tévképzet szétoszlatása érdekében rögtön egy kis kitérővel kezdeném a tesztet. A tesztgépként szolgáló masina egyébként mindennapos használatban van, alapjáraton egy GTX 1070 duruzsol benne egy Intel Core i5-9600K processzor és további 16 GB RAM mellett.

EGY DUPLA-DUPLA LESZ

Az ASRock Phantom Gaming X nem a legméretesebb kártya a piacon, de ettől függetlenül két slotot még így is elfoglal, illetve összesen 267 mm hosszú és PCIe foglalatában 110 mm magas, ezzel pedig egy átlagos házban bőven el kell férnie.

	Gyártástechnológia	Tranzisztorok száma	Shaderek száma	Órajel (alap/boost)	Memória	Fogyasztás
ASRock Phantom Gaming X Radeon RX 590	Polaris (12 nm)	5,7 milliárd	2304	1498/1560 MHz	8 GB (GDDR5)	225 W
Nvidia GeForce GTX 1060	GP 106 (16 nm)	4,4 milliárd	1280	1506/1709 MHz	6 GB (GDDR5)	120 W

	3DMark Fire Strike Ultra (pont)	3DMark Time Spy (pont)	Unigine Superposition (pont)	Shadow of the Tomb Raider (fps)	The Witcher 3 (fps)	Wolfenstein 2: The New Colossus (fps)
ASRock Phantom Gaming X Radeon RX 590	3610	4830	2810	64	82	110
Nvidia GeForce GTX 1060	3180	4740	2650	53	70	80
Gigabyte GTX 1070 OC	4890	6950	3820	74	102	110
MSI GTX 1660 Ti Gaming X	3350	7800	4440	80	105	125



Mindemellett meglepően könnyű is, mindössze 635 gramm, ami elsőre talán előnynek tűnhet, holott nem feltétlenül az. A súlycsökkenést elsősorban a hűtőrendszerből való fém (értsd: hőelvezető rézcsövek, hűtőbordák) kispórolásával és/vagy visszavágásával érhetik el, ami már akkor baljós előérzettel töltött el, mikor kézbe került a kártya. A dupla 85 mm-es ventilátorokkal szerelt hűtőrendszert agresszív vonalvezetésű maszk öleli körbe, melyet a kártya tetején még egy RGB-fényárban úszó logóval is megfejeltek. Kezdeti félelmeinket kicsit csillapította, hogy a hűtőbordák extra hosszúak, túllógnak az áramköri lap mindkét végén, de sajna csak három hőelvezető cső gondoskodik a felesleges meleg elvezetéséről. Meglepetésünkre a PCB alját fehér és fekete csíkokkal valamint az ASRock és a Phantom Gaming logóival díszített fémlemez borítja, ami a merevítésen túl valamelyest a már sokat emlegetett hőelvezetésben is segít.

Csatolófelületek terén nem lehet okunk a panaszra, a régi monitoros motorosok egy DVI-D csatlakozónak is örülhetnek, mellette két HDMI és két DisplayPort is helyt kapott. Az áramellátásról egy darab 8 pines csatlakozó gondoskodik, és ha maximumra járatjuk, akkor elméletben 225 W teljesítményt le is foglal tápegységünk készletéből, mi csak szoftveres ellenőrzéssel tudtunk utánajárni, eszerint 220,6 W volt a felvett maximum.

Órajelek tekintetében 1560 MHz-en ketyeg a 2304 shaderrel megáldott GPU, mellé az SK Hynix által szállított, 2000 MHz-en pörgő, 8GB GDDR5 fedélzeti memóriája teszi a kártyát teljessé. A 12 nanométeres csíkszélességen készült lapkára 5700 millió tranzisztort sikerült felszúfolni, mindez pedig érdekes kontrasztot alkot a GTX 1060 számaival szemben (lásd vonatkozó táblázatunkat).

SZÓLJON HANGOSAN...

Aggodalmaink azonban azonnal visszatértek, mikor az ASRock Phantom Gaming X RX 590 hűtőventilátorai bekapcsolás után nem sokkal belekezdtek különszámukba, és úgy tűnt, hogy még hétköznapi használatnál sem ússzuk meg a porszívószerű zajt. Feltéve persze, ha nem piszkálunk bele az ASRock saját, külön beszerzendő tuningprogramjával az értékekbe, máskülönben elég meredeken kapcsolja egyre magasabb fokozatokba a hűtést. A Phantom Gaming Tweak a gyártó honlapjáról tölthető le, és picit pöckölhetünk az értékeken és órajeleken. Hozzátennénk, hogy az OC módban alapértelmezett 1560+30 MHz fölé menni kész küzdelem, és gyakorlatilag fölösleges is, az az egy plusz képkocka másodpercenként nem éri meg a vesződséget.

Tapasztalatunk szerint a program telepítése nem csupán ajánlott, hanem gyakorlatilag kötelező, ahogyan a rendszerrel együtt történő indítása is. Már csak azért is, mert alapjáraton 48-50 C° között mozgott a GPU, és ez az a pont, ahol alapértelmezett esetben egyből, nulláról azonnal 25%-ra járatva kapcsolja fel a ventilátorokat. Ez a kisebbik baj, de két-három másodperc múlva le is hűl a szenzorok környéke, és leáll a Szuhoj-hajtóművet megszégyenítő hangorkán. Majd eltelik újabb fél perc és kezdődik a móka elölről – ez a libikókajáték pedig roppant idegesítő, már amellett, hogy felesleges is. Némi kísérletezés után mi az 5%-os alapjáratot engedtük neki, ezt engedtük 20%-ra 50 C° fölött, így ezzel ki lehet tolni a komolyabb fokozatba kapcsolást (és relatíve csendesebb üzemet tartani) oda, ahol már tényleg szükség van rá. Bár a zavaró jelenséget kiküszöböltük, nehéz szemet hunyni fölötte, hogy az ASRock mérnökei miért nem voltak képesek észszerűbb vezérlést programozni a ventilátorok vezérlőáramkörére.

AZ OPERAHÁZ FANTOMJA

Szintetikus tesztként szokás szerint a 3DMark Time Spy (DirectX 12, 1920×1080) és Fire Strike Ultra (DirectX 11, 3840×2160), valamint tapasztalataink szerint a valós terhelést legjobban tükröző Unigine Superposition (Extreme) szolgált. Már itt látszott, hogy a referenciaként szolgáló GTX 1060, egy korábban már tesztelt GTX 1660Ti, és az amúgy is rendelkezésre álló GTX 1070 viszonylatában hol helyezkedik el az ASRock-féle RX 590. A számszerűsített eredmény önmagában csak viszonyítási pontnak felel meg, így át is tértünk a valós megmérettetésre.

Gyakorlati tesztként minden esetben az alapértelmezett legmagasabb beállításokat alkalmaztuk FHD felbontáson, és a DirectX 12 mellé a Shadow of the Tomb Raider; míg DirectX 11 esetén a The Witcher 3 eredményeit vettük; végül hazai pályán a Vulkan mellett a Wolfenstein 2: The New Colossus is megmutatta, hogy mire képes a kártya. A szintetikus tesztekben mért eredményekhez hasonlóan alakultak az RX 590 számai, a GTX 1060-nal szemben konzisztensen minimum 10 fps előnye volt, de a foga fehérjét igazán a Vulkan mellett mutatta meg, ahol respektálható eredményeket hozott, még a GTX 1070-et is megszorongatta (lásd táblázatunkat).

VIHAR UTÁNI CSEND

A fentebb már alaposan körül aggódott hűtés ellenére az ASRock Phantom Gaming X RX 590 nem forr fel, a ventilátorok maximális terhelés mellett is képesek voltak tartani a teljesen vállalható 70-75C°-os tartományt. Igaz, ekkor már maximumon, egészen elképesztő 3770 percenkénti fordulatszámon jártak, ami nem kicsi hangorkánnal járt, de a beválalósak valamivel ezt is lejjebb vehetik, reszkírozva a magasabb átlaghőmérsékletet.

Az ASRock Phantom Gaming X Radeon RX 590 legfőbb és egyedüli előnye, hogy az RX 590 kártyák legolcsóbb darabjának számít a maga 70 ezres árcédulájával. De csak azok tegyék le mellette a voksukat, akiket nem zavar a zaj és a relatíve magas fogyasztás, valamint akiknél nagyon kell másra az a húszezer forint, amit megspórolnak egy GTX 1660Ti-n, mert ma már tesztünk alanyánál egy tízessel olcsóbban is lehet újonnan minőségi GTX 1060-at halászni.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Tartozom egy őszinte vallomással: a levrov valójában egy tudományos kísérlet. Egészen pontosan egy társadalmi felmérés a PC Guru-olvasók videojátékos szokásairól, hiába hiszitek ugyanis azt, hogy nem tudjuk, mit csináltok a négy fal között, előttünk nincsenek titkaitok! De ne érezzétek magatokat rosszul vagy kényelmetlenül! Ha annyi játék zúdulna ránk (és hát zúdul is, elég csak megnézni a tesztek mennyiségét a mostani számban), akkor nekünk is lenne jobb dolgunk annál, mint hogy holmi leveleket írogassunk mindenféle videojátékos újságoknak. Mert hát jól látjuk mi is a mennyiségből, hogy az elmúlt egy hónapban alig tudtátok letenni az egeret és a kontrollert, nem hogy még virtuális pennát ragadjatok! Na de a viccet félretéve: természetesen nem haragszunk rátok, ennyi újdonság mellett mi is inkább játszanánk, meg aztán ott az ősszel fokozódó depresszió is, meg ilyenek satöbbi. *(Drag, valamit csinálj már ezzel a depizéssel, lassan kezdünk aggódni érted. – AW) (Látnád a munkanapokon reggelente, mikor beér a szerkesztőségbe. Sír egyet a vállamon, megtörölgetem a szemét zsebkendővel, adok neki pogácsát, és csak utána hajlandó leülni az íróasztalhoz. – Böjti)* Meg aztán nincs is akkora baj: szerencsére így is volt akkora aktivitás az elmúlt hetekben, hogy azért akadt miből összeválogatni a havi levrovot. Essünk is neki! – drag

Mielőtt fejest ugranánk a havi témánkba, kanyarodjunk vissza egy kicsit az előző havi levrovhoz, egyik olvasónknak ugyanis még az akkor tárgyalt gondolatokhoz akadt némi hozzáfűznivalója a single player és a multiplayer játékok között húzódó „ellentét" kapcsán, már ami az idő és a figyelem megosztását illeti. – drag

SZIASZTOK GURUSOK!

Már ovis koromban is jól látszott, hogy nem leszek csapat játékos. Egyedül játszottam a homokozóban meg az építőkockákkal és már akkor sem hiányzott senki. ***(Nekem még most sem. No para, de egy jó csapat néha tényleg kell. – AW)*** **(Nyugi, pont az ilyenekből lesznek a maguknak való géniuszok. Meg néha mások is, de azokról nem beszélünk... – drag)** Iskolában is ki néztek mert nem csatlakoztam egy bandához sem. De ez sem hiányzott. Sokáig nővéremmel majd húgommal éltem egy szobában és életem legszebb napja volt mikor saját szobát kaptam. Sokan a fejemre olvassák – az „okos" család tagjaim – hogy antiszociális vagyok. Na, bumm akkor mi van? **(Legalább a levrovon keresztül szocializálódsz, én ezt értékelem! Csak így tovább! – drag)** ***(A társasági élet igen kielégítő és higiénikus formája a virtuális, nincs ezzel gond. – AW)***

Nem járok diszkóba. Nem járok bandázni hanem egyedül vagyok és lazulok géppel vagy olvasással. Könyvmoly vagyok ugyan is. Más részt nem bírom a kritikát. Apámnak hála mindennap kapok kritikát még hozzá a legdurvább formából. Szóval ha kritikát akarok hallgatni akkor eltöltök egy kis időt apámmal. **(Ne neheztelj a faterra! Biztos vagyok benne, hogy csak jót akar! – drag)** S magamat ismerve valószínűleg ha el kezdenének be-be szólni multiban akkor úgy viselgednék mint azokban a videókban amit mostanában nézek, hogy mutatják, hogy gamerek milyen durván tudnak ki akadni. **(Kicsit le vagyok már maradva, segítsetek: ebben a kategóriában még mindig a ziháló és artikulálatlanul visító, billentyűzetet pusztító német kisgyerek videója a number one, vagy azóta van már új legendája a műfajnak? – drag)** ***(Ez engem is érdekelne. Vagy most akkor bevallottuk, hogy megöregedtünk? – AW)*** Ebben még mindig Öcsém, csak nézem és nézem őket és kérdem magamtól, hogy emberek hogyan tudnak így viselkedni. Tehát inkább maradok egyedül. Először is a gép nem küld el a sunyiba akár mennyit bénázok pedig meg tehetné.

Most a Prince of Persia: Warrior Withinnel játszom és játékkal régen nem szenvedtem ennyit. Most már át érzem, hogy mit érezhettetek a Sekiro kapcsán. **(Ó, drága barátom, dehogy érzed! A Warrior Within a Sekiróhoz képest bekötött szemes ujjgyakorlat. Úgyhogy inkább ne is menj a közelébe – drag)** Ha kontrollerrel játszanék már rég a falhoz csaptam volna. ***(Én a fotel karfájához szoktam. Illetve voltak dobálós egereim. Az Alienware-t mégsem vágod a falhoz, de az óccó távol-keletit kitörő örömmel. Bevált és költségkímélő taktika. – AW)*** Játszottatok már vele? **(Durva, de még írtunk is róla, legutóbb pont pár oldallal ezelőtt! – drag)** Mész, harcolsz, kitérsz, le esel, meg halsz. Na, gondoljátok hogy én ezt milliószor kezdem újra mert nem akarom el hinni, hogy ilyen játék ki fog rajtam. A hajamat tépem mikor harcolok és a védekezésem abból áll, hogy át repülök az ellenség felett és le zúgok a szakadékba. Ilyenkor mindig elképzelem a TRON vagy a Rontó Ralph filmet. Hogy szegény Perzsia hercege ki jön össze törve a játék arénából visítva, hogy ilyen kutyaütő játékossal többet nem játszik. ***(Ezt annyira elképzeltem, nagyon cuki. :D – AW)*** Nevetek ilyenkor és elmúlik bennem feszültség és újra kezdem a játékot órákig mert előbb utóbb biztos sikerül. **(Jó hozzáállás, pacsi! – drag)**

Nem értem azt se, hogy mintha singleplayer szitok szó lenne. Pedig vannak igen is jó játékok. A Far Cry szériát – már ami indul a gépemen 1,2,3 – imádom. Az Assassin's Creed-dért odáig vagyok. Batman széria az is valami fantasztikus de folytathatnám a sort de akár mit olvasok mindig háborognak a gamarek, hogy nincs benne multi. Kell a kutyának. Annyira élvezitek ha elküldenek a sunyiba? Hogy esztelen emberekké váltok? (Jó, tudom vannak kulturált csoportok is.) S szerintem nincs is annál jobb ha legyőzöm a gépet még ha kezdő szinten is. Élvezet, hogy a gép által irányított alakokat le zúzom, tehát okosabb vagyok mint a gép. **(Azért itt van egy elég fontos különbség: a „gépet", vagyis jelen esetben a játékot itt arra programozzák, hogy legyőzd. A multiplayer ellenben 100% kompetitív közeg. Mindkettő sikerélmény, de másmilyen. – drag)** ***(Így, így. Fontos distinkció. – AW)*** S röhögjetek ki ha akartok azért amit mondok de szerintem sokan kéne játszani a gép ellen mert előbb utóbb a gép öntudatra ébred és aztán leshetünk ha be kopog egy Terminátor. ***(Na, most egészen biztos vagy benne, hogy illedelmesen be fog kopogni? – AW)*** S kellenek majd sok olyan ember ki letudja győzni. S a gép elleni játék jó gyakorlás lenne.

Zárom soraimat. A guru legyen veletek.
Hű olvasótok:

TÓTH JÓZSEF

Na jó, gyerekek! Én egészen az utolsó bekezdésig komolyan vettem ezt a levelet, de most már elmondhatjátok, hogy melyikőtök írta valójában! Vagy ez valami burkolt promó akart lenni az új Terminátor filmnek? – drag
Hirtelen mást olvastam a promó helyett. :D – AW
Még hogy a férfiak fantáziája piszkos. :D Pedig nekem mocskos gondolatokért nem kell a szomszédba mennem. – Böjti

Eme kellemes bemelegítés után ideje akkor áttérni a havi témánkra, melyet ezúttal egy ubisoftos nyilatkozat ihletett. Egészen pontosan a Rainbow Six Siege egyik fejlesztőjéről van szó, akitől megkérdezték, hogy számíthatunk-e esetleg a K9-es egység, vagyis harci kutyák felbukkanására a játékban. A válasz pedig az volt, hogy ez számukra is igen komoly dilemma, nem biztosak abban ugyanis, hogy rendben van, ha lelősz egy kutyát, még ha virtuálisan is. Ennek kapcsán rengeteg vélemény érkezett – ezekből szemezgettünk most. – drag
Postal. Jó, tény, hogy az egy szatíra. De akkor Far Cry. – AW

Csak az elmúlt 2-3 év Ubisoftos termésében összesen több állatot kellett leölnöm, mint nagyjából bárhol máshol. Virtuális térben egyébként ezzel nincs probléma, nem különb egy virtuális kutya egy virtuális bárminél, mivelhogy virtuális. Így aztán nem is feltétlenül értem, miért pont most, pont a Siege-nél probléma ez. Ha egy játékban nem okoz morális kérdést az, hogy virtuális emberek ölik egymást, akkor az se okozzon, hogy ebben virtuális kutyák is részt vesznek. ***(Ezt annyira bekereteztném és elküldeném minden érintett félnek, megfejelve egy díjjal, ami a bullshitelés koronázatlan királyát jelöli meg. – Böjti)*** Persze örülök hogy a Siege fejlesztői ennyire odavannak a kutyákért, de nem hiszem, hogy a játék bármit is veszítene az értékéből (sőt) azzal, hogy mostantól a legkülönfélébb gyilkolásra való eszközök közé egy virtuális négylábú is beköszönne.

DÁVID

Ámen. Ha a kutya támad, lehetőség szerint az életben is megpróbálsz tenni az ellen, hogy te húzd a rövidebbet. És ugye ritkán van nálad kábítólövedék. Én amúgy a gyerekzombis hisztit sem értettem. – AW

Nem lehet, hogy ez az egész a szórakoztatóipar többi ágazatából ered, és emiatt érzi úgy mindenki, hogy a befogadó nem feltétlenül van erre felkészülve? A filmekben is halom számra gyilkolják az embereket, van olyan horror műfaj, amely kifejezetten a full frontál erőszakról szól, de az állatok elleni erőszak mintha ott is általában tabu lenne. Vagy rosszul érzem? – drag
Cujo. Kedvencek temetője. – AW

Szerintem ha az oké, hogy van Hunting Simulator, meg egy csomó játékban hétköznapi állatok is utunkat állják (GTA 5 jaguárjai, Witcher 3 vad kutyái stb.), akkor egy harci kutya lelövésével sem kéne, hogy baj legyen. Főleg, hogy a harci kutya azért van, hogy a harcban részt vegyen, illetve ha nem a különösen érzékeny érzékszerveit használják ki, akkor olyan feladatokat lát el, mint pl veszélyes helyekről való mentés, esetleg kétes eredetű tárgyak megvizsgálása, amit pont azért csinál kutya, hogy emberéletet ne tegyenek ki veszélynek. ***(EnnyiKE. – AW)***

BALÁZS

Na, ezt tök jó, hogy felvetetted! Valaki csináljon már egy mentőkutyás-drogkeresős játékot! Sőt, tudjátok mit, gyorsan le is védetem, a kutyus skinekből annyi pénzem lesz, hogy kilóra megveszem Ubiékat, aztán kívánhattok majd, amit csak akartok! – drag

A HÓNAP LEVELE

Mióta életem részét képezik a videojátékok, azóta kell állatokat is vadásznom, ölnöm, szelídítenem stb... bennük. Én nem fogok amiatt műbalhét generálni, mert le kell lőnöm egy farkast mondjuk az Assassins Creed: Odyssey-ben, vagy egy aligátort az Origins-ben. Akkor sem, ha éppen az Age of Empires valamelyik részében kell vadászni az állatokra, ha kell a hús a fejlődéshez. És még akkor sem voltak rémálmaim, amikor a Hunting Unlimited-ben vadásztam puszta szórakozásból egzotikusabbnál egzotikusabb állatokra, vagy éppen a GTA V-ben gázoltam el kutyákat, macskákat a gazdájukkal együtt. ***(Mondjuk, én ezt így már nem, de ugye a GTA-ban pont nem kötelező. Minden más – fejlődés, túlélés, történet része pl. –, részemről rendben van. Főleg, ha támad. – AW)***

Attól még a való életben, nem fogom a macskámat megnyúzni és megsütni, se a kutyánkat. Sőt, a szomszéd állataival és a vadon élőkkel sem fogom ezt tenni. Mert a való életben nem kell húst termelnem ahhoz, hogy a Fortress Age-ből az Imperial Age-be lépjek és magamat sem kell buffokkal és jobb fegyverekkel ellátnom. Nem kell harcolnom a vadonban farkasokkal és oroszlánokkal a túlélésért, sem pedig azért, hogy jobb vitorlákat és íjászokat pakolhassak a hajóra. Sőt, mivel bombát sem akarok robbantani sehol, még K9-es egységekkel sem kell megharcolnom.

És hogy mért nem? Mert normális ember nem fog ok nélkül megölni nem hogy egy másik embert, de egy állatot SEM, játsszon bármilyen játékkal. Ennyi. Ha valakit a szülők és a környezet félrenevel, azért nem a videojátékokat kell blamálni. Oké, katalizátorként funkcionálhat egy-egy játék, de kizárólagos okként biztos nem. És igen, elhiszem, hogy vannak olyan ostoba emberek, akik szerint egy poligon és parancssor halmaz „megölése" állatkínzás, de az ilyenekkel nem kell foglalkozni. Műbalhé, én azt mondom.

Ha az embernek helyén van az erkölcsi irányzéka és a valóságtudata, akkor játszhat nyugodtan bármilyen játékkal. Még olyannal is, ahol K9-es kutyát kell lelőni. Attól még az életben lehet kutya, macska, rinocérosz, tollaskígyó barát, állat szerető ember.

CSONGOR

A katalizátor dolog az egész kérdéskör kulcsa szerintem. Amellett, hogy maximálisan egyetértek azzal, amit írtál: nem vagyok benne biztos, hogy a videojáték-kiadók be akarják vállalni, hogy adott esetben katalizátorként emlegessék a terméküket. *(És az emberek? Ne vicceljünk már! Háborúzni oké, kutyás egységgel meg nem? Nem modern találmány állatokat bevetni. Harci elefántok? Lovasság? Szerintetek a járműként definiált pacikat megkímélték? – AW)* Vagy szimplán csak azt, hogy az egész online médiát kényszerűségből behálózó kattintásvadászat belekapaszkodjon ebbe, és ezáltal romoljon az imidzsük. *(Erre nagyobb összegben fogadnék. – AW)* Valószínűleg nem ér annyit nekik alkotói szabadság/érdekesség terén, hogy esetleges támadási felület legyen. – drag

Követelem, hogy ezentúl szörnyeket se lehessen ölni. Szegények békésen tengetik mindennapjaikat a különféle kazamatákban, barlangokban, sötét erdők mélyén, erre jön valami nímand és minden ok nélkül lemészárolja őket. Meddig tűrjük ezt azt értelmetlen erőszakhullámot szerencsétlen szörnyek ellen? Mit ártottak nekünk? Jó, néha lerágják az arcunkat, meg kettétépnek, de mindezt csak önvédelemből teszik. Vagy felsőbb utasításra, vagy mert miért ne alapon. A lényeg, hogy az ő életük is ér annyit, mint az úgynevezett hősöké, meg mindenféle állatkáé, arról meg nem tehetnek, hogy némelyik olyan ronda, hogy megváltás nekik a halál.

SÁNDOR

Bírom ezt a szarkazmust, hihi. Igazad van amúgy. – AW
Én is értékelem, de azért megjegyzem, hogy a Shadow of the Colossusnál tényleg furdalt a lelkiismeretem MINDEN-EGYES-KOLOSSZUS után. Gyakorlatilag azóta is fáj a szívem értük. Senkit nem bántottak. Nekem meg végeznem kellett velük. Nem, nem akarok beszélni róla... brühhühühühűűűű! – Böjti

Na, ezt már szeretem, modern, előremutató és konstruktív gondolatok! Ezúton kezdeményezem a nyilvános, online és offline harcot a videojáték-szörnyetegek jogaiért! 1 levél a levrovba = 1 támogatás, várjuk írásaitokat ebben a hónapban is! – drag

TESZT

RED DEAD REDEMPTION 2 (PC)

A Rockstar végre számítógépen hozza ki a témából a maximumot: a tavalyi esztendő egyik sikerjátéka megkapja a maga méltó portját!

TESZT

NEED FOR SPEED: HEAT

Próbálkoztak már reboottal, ilyen-olyan ötletekkel, de a sorozat szekere mostanság nem ment túl jól. A Heat végre egy új kezdet lehet?

TESZT

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Majdnem a modern trilógia lezáró darabjával együtt érkezik a Respawn játéka, amely új megközelítésből vizsgálja a birodalmi helyzetet.

TESZT

PLANET ZOO

A menedzselős játékok szerelmesei felkészülhetnek, új trónkövetelő érkezett, az eddigiek alapján pedig meg is van minden esélye a sikerre.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL VAGY VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BARCRAFT ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

DECEMBER 05-ÉN

JELENIK MEG

Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
MATT DAMON CHRISTIAN BALE
AZ ASZFALT KIRÁLYAI
NOVEMBER 14-TŐL A MOZIKBAN
FILMKOCKAK FILM.KOCKAK #AzAszfaltKiralyai DOLBY ATMOS
PROPERTY OF FOX. PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DUPLICATION OR OTHER TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.

PS4
CALL OF DUTY®
MODERN
WARFARE®
MEGJELENT!
18
www.pegi.info
MAGNEW GAMES
infinity ward
ACTIVISION